CD IZDAJA

PCFormat

MAREC 2003/13/990 SIT

MULTIMEDIJA >> TEHNOLOGIJA >> IGRE >> INTERNET >> NASVETI >> VSE ZA VAŠ PC

VPRAŠAJTE STROKOVNJAKE

Rešimo vas strojnih in programskih težav...
Microsoft, nVIDIA in Fujitsu razodenejo skrivnosti

EKSKLUZIVNO!

GEFORCE FX

Igre v kinematični kakovosti so tukaj! Pozabite na napovedi, mi smo zverino preizkusili!

TOP 100 SLO SPLETA

Po vaših predlogih smo izbrali sto najboljših slovenskih spletnih strani. Preverite, ali jih že imate v mapi Priljubljene?

Kako...

Pospešiti 3D KARTICO
Obvladati grafični PRELOM
Ujeti Google NA MOBILNIKU
Predstaviti se z OPENOFFICE

TEMELJI VSAKEGA RAČUNALNIKA

10 matičnih plošč za vsak žep

DARILO! 3 CELOTNI PROGRAMI

NE ZAMUDITE NAJNOVEJŠE IGRE

>> HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
>> EXTREME TRIAL MOTOCROSS
>> ATTACK OF THE SILVERBALL

AUDIO CONVERTER

CELOTEN PROGRAM ZA OBDELAVO IN PRETVORBO DIGITALNE GLASBE

ANIMATOR DV

PRETVORITE SVOJE VIDEO POSNETKE V ANIMACIJO

MICROSCOPE 8

DIAGNOSTIČNO ORODJE PROFESIONALCEV

PLUS! ZBIRKA PROGRAMOV ZA POMOČ

VEDNO PRVI ZA IGRE!

Splinter Cell

In opisi drugih biserov!

C&C: Generals >> Asheron's Call 2
Unreal II: The Awakening >> IGI 2
Impossible Creatures >> Silent Hill 2

MAREC 2003/ 13 / 990 SIT
ISSN 1580-8203
9 771580 820005

symantec™

NOVA RAZLIČICA

WINDOWS®
XP Home/XP Pro/2000Pro/Me/98

Designed for Microsoft® Windows® XP

Norton Internet Security™ 2003

Nepogrešljiva zaščita pred virusi, hekerji in grožnjami zasebnosti

Symantecov Norton Internet Security™ 2003 zagotavlja nepogrešljivo zaščito pred virusi, hekerji in grožnjami zasebnosti. Vključuje polne različice izdelkov **Norton AntiVirus™** in **Norton™ Personal Firewall**, ki učinkovito varujeta PC pred najpogostejšimi nevarnostmi v internetu. V paketu sta tudi **Norton™ Spam Alert**, ki blokira neželeno e-pošto, in **Norton™ Parental Control**, s katerim zavarujete svoje otroke, medtem ko uporabljajo internet.

Ključne funkcije:

- 24-urna zaščita zagotavlja nujno potrebno varnost pri uporabi interneta. Izdelek je namenjen uporabnikom s klicnim, DSL ali kabelskim dostopom do interneta.
- **IZBOLJŠANO!** Funkcija blokiranja oglasnih sporočil sedaj zaustavi še več oglasnih pasic, pojavnih oken, oken, ki se odpirajo v ozadju, in drugih motečih elementov pri uporabi spleta.
- Funkcija LiveUpdate ™ samodejno prenaša v lokalni sistem nove posodobitve zaščite pred nevarnostmi.*

Norton AntiVirus™

- **NOVO!** Odkrivanje in blokiranje virusov v prilogah neposrednim sporočilom.
- **IZBOLJŠANO!** Samodejno odstranjevanje virusov, črvov in trojanskih konjev.
- Pregledovanje in čiščenje tako prejetih kot tudi poslanih e-poštnih sporočil.
- Funkcija blokiranja skriptov in novost, funkcija blokiranje črvov, zmoreta odkriti nove grožnje še preden so zanje izdelani opisi virusov.

Norton™ Personal Firewall

- **NOVO!** Funkcija zaznavanja vdorov samodejno blokira napade iz interneta.
- **NOVO!** Pomočnik za opozorila (Alert Assistant) ponuja podrobne informacije, ki uporabniku pomagajo izbrati najboljši ukrep za zagotovitev varnosti.
- **NOVO!** Nadzornik varnosti (Security Monitor) kaže stanje zaščite pred nevarnostmi v internetu in omogoča zaustavitev ali ponovno sprostitev prometa z internetom zgolj s klikom gumba.
- Funkcija samodejnega nadzora programov določi, kateri programi se lahko varno povežejo z internetom.
- Funkcija prekinitve povezave z enim gumbom omogoča zaustavitev ali ponovno sprostitev vsega prometa z internetom z enim samim klikom z miško.
- Funkcija obveščanja o stanju povezave z omrežjem uporabniku pove, kdaj se je njegov računalnik povezal v žično ali brezžično omrežje.

Norton™ Privacy Control

- **NOVO!** Preprečuje pošiljanje zaupnih informacij, ne da bi uporabnik to vedel, po e-pošti, z Microsoft Officeovimi prilogami, pa tudi z neposrednimi sporočili in prek spletnih mest.

Norton™ Spam Alert

- **NOVO!** Pomaga zadržati neželeno e-pošto zunaj mape s prejetimi sporočili, tako da preverja e-pošto, ki v sistem prihaja prek priljubljenih odjemalcev POP3, kot so Microsoft Outlook® Express, Eudora® in Netscape® Messenger.

Norton™ Parental Control

- **NOVO!** Blokiranje dostopa do novičarskih skupin in tudi do spletnih mest z vsebino, ki ni primerna za otroke.
- Možnost nastavljanja različnih pravic pri dostopu do interneta za vsakega člana gospodinjstva posebej.

Distributer za Slovenijo, CHS d.o.o., Dolenjska cesta 244, Ljubljana, Telefon: 01 280 66 00, Faks: 01 280 66 02, e-pošta: symantec@chs.si, www.chs.si

* Nakup izdelka Norton Internet Security 2003 vključuje posodobitve zaščite pred nevarnostmi v internetu v obdobju enega leta. Za posodobitve po tem obdobju je na voljo storitev letne naročnine.

PCFormat
Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Nikola Janković
Namestnik urednika Boštjan Uršič
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani Gregor Bačun
Sodelavci Matt Avery, Barbara Banović, Tomaž Bartolj, David Bradley, Daniel Čeh-Ambruš, Nejc Dulmin, Ian Harris, Dan Hutchinson, Richard Longhurst, Alec Meer, Adam Oxford, Andrej Potočnik, Primož Sečnik, Andrej Skaza, Marko A. Štor, Ivo Vidergar, Luis Villazon, Mike Williams
Ilustracije Boris Vigec, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banovič
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Tel 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

Članki iz PC Formata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic,vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz PC Formata, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

PCFormat Navdušeni nad vsem, kar zadeva PC

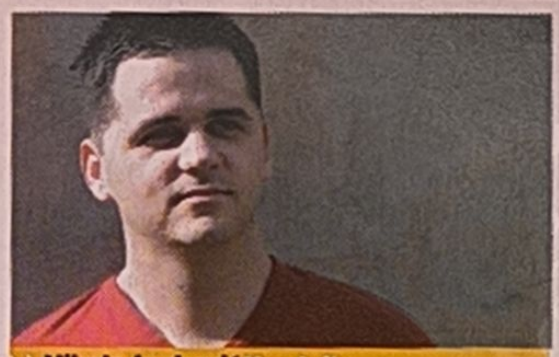
>> Ponujamo popolno mešanico tehnologije, kreativnosti, iger, večpredstavnosti, tehnične pomoči in interneta.

>> Prinašamo vam najboljše novice, opise in vodiče.

>> Smo popolnoma neodvisni. V svojih recenzijah svetujemo brez ovinkarjenja, priporočamo pa le stvari, za katere bi sami odšteli svoj denar.

>> Na diskih vam podarjamo ekskluzivne celotne programe in najboljše demo igre.

>> Uživajte med branjem revije. S tem poslom se ukvarjamo zato, ker ga obožujemo.



Nikola Janković Urednik

ŽIVIMO V ZANIMIVIH ČASIH, so poreki kolegi pri VideoToP-u. Uredništvo PC Formata v teh trenutkih pospešeno zaključuje delo na novosti na slovenski medijski sceni – prvo tematsko posebno izdajo revije. Okrepljeni z nekaj prejšnjimi sodelavci slovenskega PC Gamerja smo za konec marca kot prvo temo izbrali igre, vendar so načrtovane tudi že druge teme, kot so digitalna fotografija, Linux, Windows XP, splošni nasveti idr. O vsebinah in datumih izidov PC Formatovih popolnih vodičev boste pravočasno obveščeni, mi pa vam obljubimo, da bodo prav vse na kakovostni ravni PC Formata. Vendar to ni vse – VideoToP se pripravlja na pričetek izdajanja tehnološke revije, ki sicer ne bo neposredno povezana z računalništvom, vendar bo le-to njen integralni del. Do izida prve številke je še ostalo nekaj časa, vendar imate vi že sedaj priložnost, da si zagotovite brezplačno številko. Kako? Preprosto – postanite njen urednik ali honorarni sodelavec. Podrobnosti o razpisu najdete na naši spletni strani.

Medtem pa PC Format nadaljuje s kombinacijo vsebin, ki so vam pri srcu. Ta mesec je bil še posebej pisan – izbrali smo sto najboljših slovenskih spletnih strani, prinašamo prvi test nVIDIINE grafične pošasti GeForce FX, pa tudi igre so ta mesec bogato obrodile in vam zato prinašamo opise *Splinter Cell, Unreal II, C&C: Generals, IGI 2* in *Asheron's Call 2*. Tukaj je tudi ultimativni članek, ki vam bo pomagal pri reševanju težav z vašim PC-jem – pogovorili smo se namreč s strokovnjaki največjih svetovnih podjetij, kot so Microsoft, nVIDIA in drugi, ter vam prinašamo njihove nasvete, povezane z najbolj pogostimi tehničnimi težavami. Naslednjič, ko se vašemu PC-ju pričnejo dogajati čudne stvari, veste, na koga se morate obrniti.

Uživajte v številki.

nikola@videotop.si

Nikola

>> MED SODELAVCI

Andrej Potočnik
Naš supertest-guru je ta mesec dobil v test nekaj, kar mu je najljubše – po izidu novih modelov plošč, kot je na primer nForce 2, je napočil čas, da si ogledamo tržišče. Preizkusili smo po pet modelov za procesorje AMD in Intel, izsledke Andrejevega (kot vedno) natančnega in poglobljenega testiranja pa najdete na strani 32.

Mark A. Štor
Naš novi sodelavec za področje zabavnega računalništva je prekaljen novinarski volk in vse prej kot tujec peresu. V zadnjih nekaj letih je delal kot sodelavec gospodarske redakcije RTV Slovenija ter revij Delničar, Mobinet, Profit in Atletika. Ker je hkrati strasten igričar, je svoje prve članke prispeval za rubriko igre, v prihodnje pa se kar navadite na njegov obraz. Videvali ga boste pogosto.

Andrej Skaza
Okrepitve v uredništvu se z Markom ne končajo. Drugi honorarni član PC Formatove uredniške družine je prav tako s pisarijo na "ti", saj si je delež svojega kruha služil kot sodelavec pri nedavno preminuli računalniški reviji WinUni. Njegovo specializirano področje so bili večpredstavnost in programiranje, vendar se ne brani niti kakovostnih iger.

Barbara Banovič
Barbari je pripadla čast vodenja izbora za najboljše slovenske spletne strani, vendar tudi mukotrpna naloga uskladiti mnenja članov žirije in prepir preoblikovati v nekaj berljivega. Rezultate najdete na strani 26, ta mesec pa vam prinaša tudi test komponent DVD, s katerimi vedno večje število PC navdušencev za gledanje filmov nadomešča vgrajene enote DVD.

PCFormat

VSE ZA VAŠ PC

ZGODBE Z NASLOVNICE
Poiščite jih naprej...

84 Vprašajte strokovnjake

PREIZKUŠENO

72 Osnovne plošče
40 GeForce FX
64 Splinter Cell
70 C&C Generals

PLUS...

20 PC bes
26 Top 100 Slo Spleta
93 DTP v Canvas
99 Google na mobilniku

NAROČITE SE IN PRIHRANITE! (str. 55)

PC BES

Poučne zgodbe o znašanju nad PC-ji in maščevanju preko spleta **(str. 20)**

CES 2003

Razkrita oprema prihodnosti. **(str. 6)**

MOBILNI GOOGLE

Preiščite splet s pomočjo WAP-a. **(str. 99)**

TOP 100 SLO SPLETA

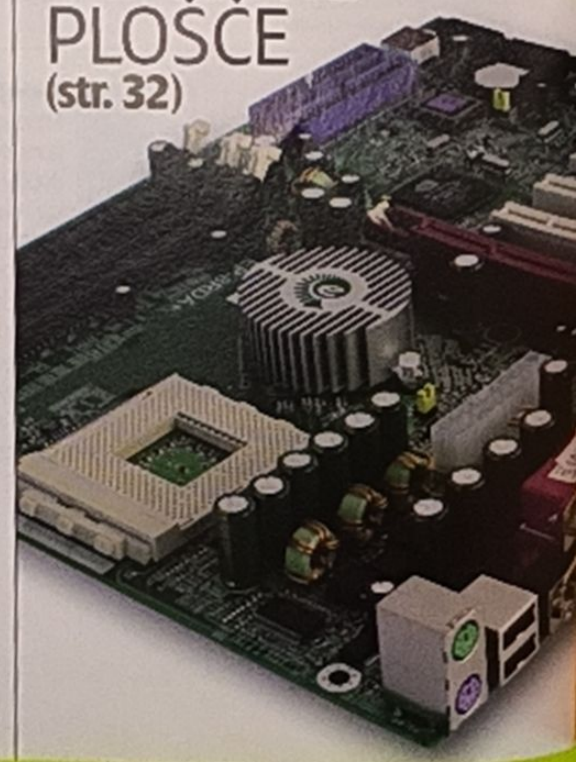
Najboljše slovenske spletne strani. **(str. 26)**

VPRAŠAJTE STROKOVNJAKE

Predstavniki vodilnih računalniških podjetij razkrijejo svojo modrost. **(str. 84)**

SUPERTEST

OSNOVNE PLOŠČE **(str. 32)**

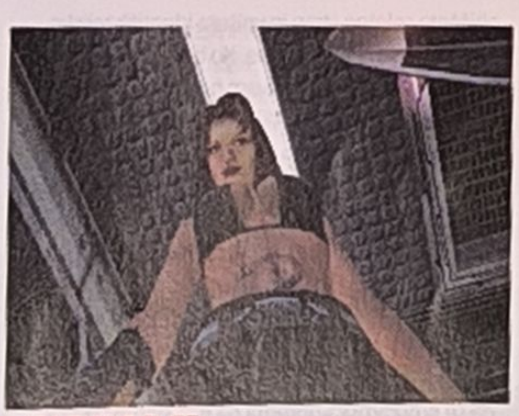


30 PREIZKUŠENO >>
56 IGRE >>
84 KAKO ...

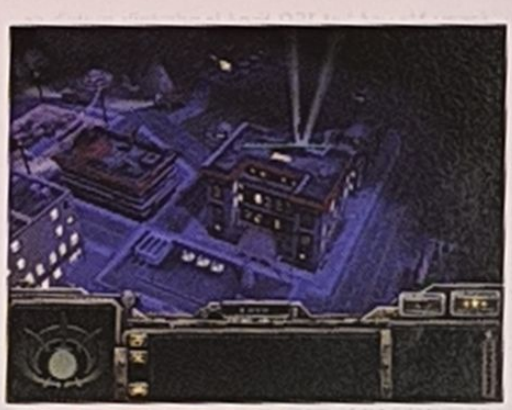
- → **Popraviti** svoj PC
- → **Uporabljati** Google na telefonu
- → **Naviti** grafično kartico
- → **Oblikovati** strani s Canvas 6
- → **Obvladati** *OpenOffice*

6 NOVICE

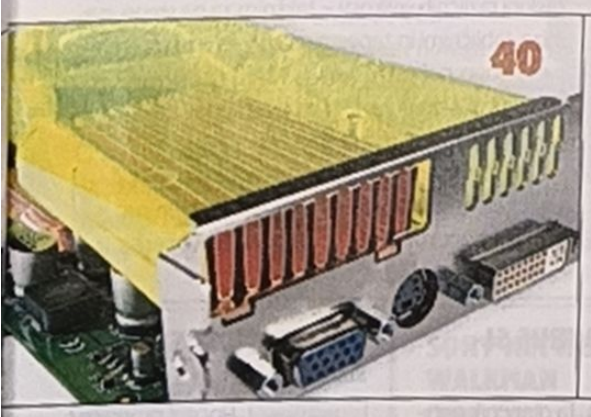
Poročilo s sejma CES v Vegasu, shareware igre še vedno uspešne, poigrali smo se z roboti, samomorilski dogovori s spleta, pogled v prihodnost, spletno bančništvo in še veliko več...



UNREAL II
Legenda se vrača... Ali res? **(str. 66)**



C&C GENERALS
Ko klasika postane politična. **(str. 70)**



NAPOVEDI
Na obzorju

59 **Red Faction II** Upor rudarjev še drugič.
60 **Starsky & Hutch** Retro dirkanje z avtomobili.
61 **Far Cry** Tropski otok že, vendar daleč od raja.
62 **Rome: Total War** Po srednjem veku se selimo v antični Rim.

OPISI
Poščite jih na policah...

64 **Tom Clancy's Splinter Cell** Prikritost do skrajnosti.
66 **Unreal II: The Awakening** Ali se je čakanje izplačalo?
68 **Impossible Creatures**
70 **Command & Conquer: Generals**
72 **Silent Hill 2: Director's Cut**
74 **IGI2: Covert Strike**
76 **Shadow of Memories**
78 **Asheron's Call 2: Fallen Kings**
80 **Civilization III: Play The World**
82 **Emergency 2: The Ultimate Fight For Life**
82 **EverQuest: Planes of Power**
83 **Ponovni izidi iger**

STROJNA OPREMA
Zlorabljena zunanja oprema

32 **Supertest matičnih plošč**
40 **Verto GeForce FX 5800 Ultra**
42 **Digitalni fotoaparati s 5 megapiksli**
44 **Asus MyPal A600**
44 **Logitech Z-680**
45 **Sony CLIE NX70V**
45 **NEC LCD 1701**
46 **Hercules All in Wonder 9500**
46 **Philips Streamium iMC 200**
48 **Predvajalniki - komponente DVD**
50 **Philips 180MT**
50 **Magnum 390**
50 **Sony Cybershot U-20**
51 **Archos Jukebox Recorder 20**
51 **Athlon 3000+ XP**
51 **DDR 400**

PROGRAMJE
Uporabna orodja

52 **Nero Burning ROM**
52 **eJay Music Director Gold**
53 **Steganos Security**
53 **Jaws PDF Creator**
53 **Besedni zaklad**

OGLAŠEVALCI

Acord-92 **29, 40, 53, 108**
Activision **107**
Adi&Peter **16**
Anni **103**
Antipiratsko združenje **10**
Aroba **98**
CHS **2**
Comtron **Vloženka**
E-Misija **41**
Eidos **83**
Eon **73**
Grafo **39**
Guillemot **81**
Harvey & Norman **14**
Inea **18**
JAE **Vloženka**
KFM **32**
LanCom **33**
Mlacom **47**
Nevtron **97**
Optimedia **63**
Radio Center **98**
Radio Krško **31**
Radio Plus **89**
Radio Viva **89**
Ribera **100**
Slo-TECH **18**
Sunrise Computers **17**
Teal **15**
Tech Trade **84**
Teleray **92**
Total Attack **42**
Ubi Soft **44**
VideoToP 13 **11**
Xenon-Forte **69**

↘PLUS

19 Vsebina diska
54 DVD filmi
55 Naročite se
77 Pretekle številke
77 Naslednji mesec
106 Vsega je konec

novice

Dejstva/Komentarji/Analize To so novice

Digitalna era združevanja

Sejem CES dokazal – PC-ji in elektronika ne morejo eni brez drugih.

Tehnološka industrija zadnja leta resda ni v najbolj zdravem stanju, vendar to ne pomeni, da razvoj domače elektronike ne napreduje z bliskovito hitrostjo – kar je pokazal tudi januarski Consumer Electronic Show (CES) v Las Vegasu. Sejem je redno na koledarju od 1967 naprej, ko so ljudje še vzdihovali nad dejstvom, da lahko barvni televizor spravijo v škatlo, ki jo je možno dvigniti, vendar so šele na letošnji dogodek skozi velika vrata vstopili proizvajalci PC strojne in programske opreme, kot so Microsoft, HP in Dell. CES je potrdil tudi vedno večjo konvergenco med PC-ji in domačo elektroniko, njihovo združevanje pa pospešuje napredek brezžičnega povezovanja in hitrih širokopasovnih povezav na internet. Ali, kot je povedal Intelov Craig Barrett: »Odžičenje uporabnika je naslednji logični napredek v svetu domače elektronike.«

Šov si je ogledalo neverjetnih 116,687 ljudi, zaradi česar je letošnji CES postal največji vseh časov. Na več kot 150 tisoč kvadratnih metrih so proizvajalci predstavili nove modele avtomobilskih ozvočenj, omrežene DVD predvajalnike, brezžične rešitve za inteligentni dom in dovolj naprav za shranjevanje podatkov, da bi nanje spravili vse MP3 skladbe in digitalne fotografije v zgodovini Zemlje.

Obiskovalci CES-a si bodo šov zapomnili po dveh stvareh: kot prvo, Američana si lahko pridobite za prijatelja s tem, da mu podarite majico in kot drugo, prav vsaka naprava, ki se bo pojavila na policah v naslednjih 18 mesecih, bo vsebovala USB, Bluetooth ali FireWire povezljivost.

Poiščite Billa

Bill Gates je bil eden ključnih govornikov na CES-u, Microsoft pa je sejem izbral za predstavitev svoje 'Smart Personal Objects' tehnologije, odslej znane kot Spot. Predvsem gre za način dostavljanja podatkov predmetom, s katerimi komuniciramo vsak dan, kot so ročne ure, budilke in celo magneti za hladilnike. Ideja je, da s svojega glavnega PC-ja obiščete spletno stran in vpišete identifikacijsko številko svoje Spot naprave. Ko izberete podatke, ki jih želite prejeti, se napravam po FM radijskih valovih razpošljejo signali. Čeprav se nam ne zdi, da bi bilo kaj bolj zanimivo prejeti rezultate planiške tekme na ročno uro, namesto na mobilni telefon, so številni analitiki navdušeni. »Ideja, da imamo več majhnih napravic, ki bodo skupaj naredile tisto, za kar sedaj uporabljamo eno samo napravo, bi lahko prinesla relativno velike spremembe,« pravi Rob Enderle iz Giga Information Group. Tako kot pri dlančnikih, je tudi pri Spot napravah ključna ideja, da se programska oprema na njih sinhronizira z vašim glavnim PC-jem. Bill Gates meni, da se vse vrti okrog zaslonov. »V življenju komuniciramo z zasloni različnih velikosti – takšnim za na stene, na mize, tabličnimi in zapestnimi zasloni – in vsak ima svojo vlogo, noben ni izrinil kakšnega drugega. Programska oprema, ki bi jih med seboj koordinirala, bi nam življenje zelo olajšala.«

Do pojava prvih Spot naprav bomo morali počakati le še nekaj mesecev, ko se bodo na policah trgovin pričele pojavljati ure – ups, se

>>NOVOSTI SO MED NAMI

Najbolj zanimive naprave, predstavljene v Vegasu. Poiščite teste le-teh v naslednjih številkah *PCF*.

SPOT URA (MICROSOFT/FOSSIL)

Ena prvih naprav, ki bo uporabljala Microsoftovo Spot tehnologijo je zapestna ura. Vendar ne gre za uro, ki bi jo kupili v Intersparu. Ta popolnoma prilagodljiv Fossilov izdelek vam na vaše zapestje prinaša novice, vremenske napovedi in druge podatke.
www.fossil.com

ARCHOS VIDEO AV140

Medijski predvajalnik s 40Gb diskom in 1,5-palčnim barvnim LCD zaslonom. AV140 vam bo ob nakupu dodatka omogočal snemanje video posnetkov v MP4 format, sposoben pa je predvajati tudi MP3 skladbe in JPEG slike, kar ga naredi za odličen prenosni predvajalnik.
www.archos.com

SHARP ZAURUS SL-C700

Ta dlančnik prinaša 3,7-palčni na dotik občutljiv zaslon, ki se obrača in zapira, ter tipkovnico in 32Mb RAM-a. Podatke shranjuje v 32Mb ROM, kar pride prav, če se vam baterija isprazni. Trenutno na voljo na Japonskem, pri nas pa ga pričakujemo do konca leta.
www.sharp.com

ADOBE PHOTOSHOP ALBUM

Poceni program za delo s fotografijami, ki je preprostejši za uporabo od *Photoshop Elements* in kakšnih zilijonkrat preprostejši od pravega *Photoshopa*. Photoshop Album prinaša osnovna orodja za organizacijo, urejanje in prikazovanje fotografij.
www.adobe.com

opravičujemo, zapestni PDA-ji – s proizvodnih trakov Citizena in Fossila. Microsoft je na CES-u predstavil tudi prototip medijskega predvajalnika z vgrajenim diskom, ki bo predvajal fotografije, video in glasbo, ki ga poganja program, poimenovan *Media2Go*.

Intel-igentno

Tudi HP se je držal enake teme in napovedal svoj izdelek v lastni Digital Home seriji, Digital Media Receiver 5000. Z uporabo klasičnega daljinskega krmilnika, naprava s pomočjo brezžičnega omrežja omogoča uporabnikom brskati med skladbami in fotografijami, brez potrebe po miški in tipkovnici. Tudi Intel je imel polna usta digitalne konvergence, vendar so CES uporabili predvsem za predstavitev novega izdelka – prikazali so tehnologijo Centrino procesorjev, namenjene notesnikom. Centrino, doslej znan kot Banias, prinaša vgrajeno brezžično omrežje, vendar obljublja tudi manjšo porabo baterij na notesniku ter zmanjšanje dimenzij prenosnih računalnikov. Sporočili so tudi nekaj podatkov o XScale tehnologiji, ki obljublja združitev računalniških in komunikacijskih sposobnosti v eni sami napravi. XScale bo pripomogel novi generaciji telefonov, dlančnikov in drugih prenosnih zadev, kot so osebni medijski predvajalniki in inteligentni zasloni.

Uspeh CES-a je pravo nasprotje poraznim številkam, ki jih je lansko leto v Vegasu dosegel računalniški sejem COMDEX. Obisk sejma je upadel, zaradi česar je celotna prihodnost COMDEX-a postavljena pod vprašaj. Ampak, če bodo tradicionalni PC sejmi žrtev digitalne konvergence, pa smo prepričani, da bodo ljudje še naprej lačni napredka v domači elektroniki in da je prihodnost CES-a zagotovljena. **PCF**

Earl, brezžični čudež je taval po odru in prisotnim nažiral živce.

CREATIVE PRODIKEYS

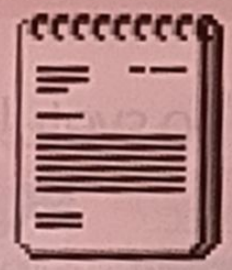
Ta tipkovnica omogoča lažji začetek ukvarjanja s PC glasbo. Prodikeys pomaga pri učenju igranja po notah ter snemanja glasbe v MIDI, WAV ali MP3 formatih. Postanite naslednji Moby – upamo brez minimalističnega lasišča in čudnih retoričnih izpadov...
www.creative.com

SONY NETWORK WALKMAN

Walkman očitno stopa v novo obdobje, z 256Mb spomina in ATRAC3 tehnologijo kompresije, s pomočjo katere bodo datoteke ostale majhne, kakovost pa visoka. Glasbo lahko posnamete v 132, 105, 66, 64 in 48Kbps.
www.sony.com

INTEL CENTRINO

Intel je uporabil CES za predstavitev Centrina, nove poslovne brezžične tehnologije, ki prinaša Pentium prenosne čipe z vgrajenim Wi-Fi za brezžično povezovanje. Centrino bo omogočil tudi manjšo porabo baterij, v prodaji pa se bo znašel okrog Velike noči.
www.intel.com



Readme.txt

Naslednja velika stvar, če verjamete Microsoftu.

Pa kaj je s tem Spotom, no? Sliši se kot ime kakšnega ljubkega kužka, za katerega je Microsoft odkupil pravice. A sedaj želijo monopolizirati še kinologijo?
Bill Gates, dreser psov? Težko si predstavljamo. Spot je tisto, čemur novinarji rečemo akronim - kratica pomeni Smart Personal Objects Technology.

In kaj ta tehnologija počne?
No, vgradite jo v zapestne ure, budilke, obeske za ključe in magnete za hladilnike, tako da lahko pošiljajo in sprejemajo informacije z vašega PC-ja.

Odlično, strani za odrasle na moji uri! Ravno to potrebujem na dolgočasnem obisku pri tašči.
Ššš, tišje, no. Spot bo napravam prinesel najrazličnejše tehnologije ter ti omogočil sinhronizacijo s PC-jem, ne da bi ti zato bilo treba tovoriti dlančnik.

Ampak, moji notesnik, dlančnik in telefon delujejo prav dobro.
Spot tehnologija se lahko vgradi v najrazličnejše naprave za vsakdanjo uporabo, s čimer si boš prihranil trud z računalniško tehnologijo, ki troši preveč energije. Mislim, ali ne bi bilo super z interneta na budilko zjutraj naložiti prometne informacije, ali pa v magnet na hladilniku včitati recept za ubijalski sendvič?

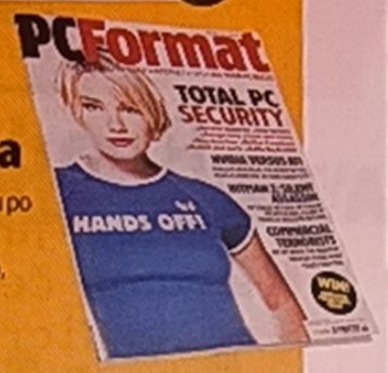
Internetni magneti za hladilnike? A resno misliš, da je to naslednja velika stvar v svetu računalništva? Sliši se kot še ena neuporabna naprava.
Prodaja računalnikov stagnira, zato mora Microsoft poiskati alternativna tržišča. Windows, *Office* in Xbox očitno ne zadoščajo več. Na voljo ima milijarde dolarjev, ki jih lahko vloži v Spot tehnologijo in prve Spot ure bodo na voljo že to poletje.

Hmmm, komaj čakam. Hej, kam pa greš zdaj?
Oprosti, mudi se mi, pravkar sem prejel sporočilo od mikrovalovne. Prekleti likalnik, ki sem ga kupil prejšnji teden, znova s spleta nalaga porno filme...

PCF po svetu!

Ta mesec:
PCFormat Južna Afrika

Na našem zadnjem izletu po svetu *PCFormata*, se odpravimo v Južno Afriko, deželo odličnega vina in raznolikega okolja.



Mars napada

Če imate urednika, ki mu je ime Mars, je to gotovo dobra stvar. Že vidimo trend, ko se bo Nikola preimenoval v Pozejdona, Boštjan pa v Zeusa.

Čudne fotografije

Počeli smo že marsikaj, vendar še nismo zaposlili zapornika, da bi vam svetoval pri vaših zagatah z Okni. Naši južnoafriški prijatelji so se tega že lotili.

DODAJ MED PRILJUBLJENE

Pisave, pisave...
http://www.abstractfonts.com/fonts/

Vsi, ki si želite svoja besedila poživiti z novimi pisavami, se nemudoma odpravite na to spletno stran in se naslajajte nad tisoči pisav, ki jih lahko snamete in uporabljate brezplačno.

Tolkienova zakladnica
http://www.lordotrings.com/

Za vse prave oboževalce Tolkiena in njegovega dela, bo ta stran pravi užitek. Obilica podatkov o avtorju in delih vas bo zaposlila za kar nekaj časa, lastniki kreditnih kartic pa si boste lahko naročili tudi kak spominček.

Preženite dolgčas
http://www.globz.net/

Na tej simpatični in pisani spletni strani lahko najdete celo vrsto različnih interaktivnih igric, s katerimi si lahko krajšate dolgočasne popoldneve.

Počitnice ceneje
http://www.hostels.com/

Za srednješolce in študente, ki radi potujejo in si ne morejo privoščiti bivanja v hotelih, so mladinski hostli prava rešitev. Na tej spletni strani lahko najdete vse informacije o hostlih v drugih državah.

Zarote, ki vladajo svetu
http://www.conspire.com

Če ste paranoidni in trdno prepričani, da so zarote tisto, kar dejansko poganja svet, potem bo ta spletna stran kot mana z nebes za vaše strahove. Vse, kar ste si želeli vedeti o zarotah, pa se je svet zarotil proti vam, in niste nikoli izvedeli.

Izvirni *Doom* je bil izdelan kot shareware. Dvomimo, da bo tako tudi *Doom III*.

Deljenje bogastva

Izven sveta velikih denarcev, shareware še živi.

Slavni dnevi sharewara so za nami. Možnosti, da bi id, na primer, izdal *Doom III* kot shareware igro, so tanjše od Caliste Flockhart – kljub temu, da podjetje svojo slavo pravzaprav dolguje konceptu sharewara. Zneski, ki se dandanes pojavljajo pri izdelavi in pozneje pri prodaji megauspešnic, kakršna bo *Doom III*, so razvijalce oddaljili od tega koncepta.

Vendar, tako kot pri open source operacijskih sistemih in gonilnikih za mrtve grafične kartice, imamo tudi tukaj razvijajočo se skupnost spalničnih programerjev, ki ustvarjajo zelo igralne – čeprav ponavadi ne najbolj originalne – shareware igre. Zahvaljujoč najnovejši generaciji mobilnih telefonov, raste tudi zanimanje po igrah z minimalnimi zahtevami za igranje, tako da bo trend le še napredoval.

»Število podjetij, ki izdaja shareware programe je narastlo, pa tudi povprečna kakovost izdelkov je občutno višja kot pred nekaj let,« trdi Steve Verreault, urednik sletne revije Sharewaregames.com, ki jo je ustanovil lani. »Precej majhnih miselnih iger, kot sta *Collapse* ali *Bejewelled*, so priljubljene zaradi brezplačnih spletnih različic, ki pritegnejo in okužijo ljudi. Veliko teh naslovov prenesejo tudi na dlančnike,« je še povedal. Zato smo ga povprašali, kaj so po njegovem mnenju najboljši primerki shareware iger, ki si jih lahko naložite ta hip?

ZGODOVINSKA DEFINICIJA

Shareware: metoda lastnega založništva programa, pri katerem javnosti ponudite demonstracijsko ali celotno različico. Da bi odklenili dostop do celotne igre ali pa potešili vest in nahranili avtorja, nakažete nizek znesek neposredno na njegov račun.

>>SHAREWARE NA POHODU

NA DISKU

Šest najbolj priljubljenih – dobite jih na www.sharewaregames.com.

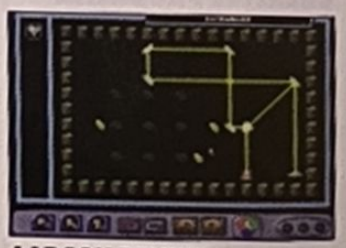
BEST FRIENDS
www.retro64.com
"Lepa arkadna igra v slogu najnovejše konzolne uspešnice *Mario Sunshine*. Resnično družinska igra, a tudi zelo zabavna in odlično izdelana."

MUTANT STORM & SPACE TRIPPER
www.pompom.org.uk
"Ti igri predstavljata nov standard, po katerem bi se morala meriti igralnost vseh novih streiskih iger. Resnično sta odlični."

DR LUNATIC
www.hamumu.com
"Ta igra je nekoliko starejša, vendar ima lepo skupnost, kmalu pa bi naj videli tudi nadaljevanje. Zabava je še vedno zagotovljena."

MARBLE BLAST
www.garagegames.com
"Izredno. Ta uporablja Torque pogon, ki je bil uporabljen za uspešnice, kot je *Tribes*. Ti fantje so ustanovili založniško podjetje za neodvisne razvijalce iger."

PRETTY GOOD SOLITAIRE
www.goodsol.com
"Najbrž najbolj znana kolekcija kvartopirskih iger na to temo. Pozabite na igro, ki ste jo prejeli z Windowsi."



AARGON DELUXE
www.twilightgames.com
"Morda ni fer, ker je to moja igra, vendar gre za zelo znano miselno igro, ki je na številnih shareware straneh na voljo že več kot pet let."

ŽIVLJENJE Z ROBOTI

Ko hišne ljubljenčke zamenjajo digitalni.

Če ste se pretekli mesec na mariborskih ulicah ugledali koga v družbi konzerve, podobne psu, smo bili to mi. V družbo smo vzeli predstavnika druge generacije Sonyjevih hišnih robotov AIBO. Na tem mestu ne bi razpravljali o smiselnosti zamenjave pravega psa z robotskim (preberite zbirko zgodb Isaaca Asimova *Jaz, Robot*), lahko pa pričamo o reakcijah. Če si predstavljate robote v slogu tistih iz Spielbergove *UI*, ste daleč od realnosti – pri naših "živalih" gre za 3D tamagočije, ki razumejo nekaj angleških besed ter obvladajo osnovne kretnje, kot so sedenje, mahanje, brcanje žoge in podobno, ter izražanje reakcij s pomočjo lučk in zvokov v slogu robota R2D2 iz Vojne Zvezd. AIBO je počasen pri premikanju, glasen je med kretnjami, pa tudi baterija se izprazni dokaj hitro. Potem pa se znajdite, ko boste morali otrokom razlagati, da je "psa potrebno napolniti". Kaj si mislijo drugi, ko jim otroci v vrtcu razlagajo o polnjenju psa, nam ni jasno. Za otroke se je AIBO seveda izkazal kot zanimiva igrača – otroci od 3-5 let so ga sprejeli na enak način kot živega psa, vendar so se ga starejši že po nekaj dneh naveličali ter nadaljevali s tradicionalnimi igrami.

AIBO torej ni prinesel revolucije, vendar je pokazal, kakšne bodo igrače prihodnosti. Novi Sonyjevi modeli (ali nadgradnje obstoječega), imajo vgrajen fotoaparat in preko Wi-Fi povezave omogočajo daljinsko nadziranje zverine s PC-ja. In to se že sliši bolj zanimivo. Sony pa je naredil korak v pravi smeri s tem, ko je ponudil programsko orodje za razvijanje robotskih aplikacij. Programska oprema deluje na principih jezika C++, omogoča pa komunikacijo z robotom, programiranje skript za njegovo obnašanje, zvoke in premike. Naslednji mesec vam bomo na našem DVD-ju prinesli nekaj filmčkov AIBA v akciji.

PLAYSTATION 3 JE NA POTI...

Najnovejše čenče o arhitekturi PS3.

NES, MasterSystem, MegaDrive, Saturn, NeoGeo – v času teh konzol so proizvajalci očitno še imeli ideje za poimenovanje izdelkov, medtem ko sedaj pričakujemo PlayStation 3 in Xbox 2. Kot bi šlo za filmska nadaljevanja... Kakor koli, izgleda da je Sony pisarni za registracijo patentov poslal kopijo svojih načrtov za PS3.

Pri *PCFormatu* nam je uspelo izvedeti vsebino dokumenta, ki je res impresivna. Že iz same zasnove je vidno, kako pomembno vlogo bodo pri konzoli igrale širokopasovne povezave in kako hiter bo sistem. Zadeva temelji na skupku silikona, ki se imenuje Cell, in bo vseboval več procesorjev. Razvijalci (Toshiba, IBM in Sony) trdijo, da bodo zmogli več kot trilijon kalkulacij – kar je okrog stokrat več, kot trenutno zmore 2,5 GHz P4. Uf. Da pa bi lahko razmišljali o uporabi takšne hitrosti, boste potrebovali noro hiter pomnilnik in tukaj stopa na sceno (ne)slavna korporacija Rambus s tehnologijo YellowStone. 100 gigabitov-na sekundo (USB 2.0 zmore 480 Mbitov) bi naj zadeva zmogla. Shin'ichi Okamoto, tehnični direktor pri Sony Computer Entertainment je izjavil: "Moorov zakon je prepočasen za nas... Morda bosta PlayStaton 6 ali 7 že temeljila na biotehnologiji."

Hiter je kot 100 procesorjev P4, vendar PS3 še vedno ne bo pol tako dober, kot PC.

Dnevnik

Držite se, pomlad je že skoraj tukaj.

CeBit Hanover
(12. marec)

Eden največjih sejmov, povezanih z računalniškim svetom, se bo, tako kot vedno, tudi letos odvijal v Nemčiji. Upajmo samo, da bo kaj bolj pregleden in prijazen kot je (zaenkrat) obupna stran **www.cebit.de**, ki je namenjena temu dogodku. Nedvomno je CeBIT lep pokazatelj stanja računalniške industrije, zato je še toliko bolj zaskrbljujoče dejstvo, da bo prostor za ta šov z letnico 2004 zmanjšan.

PC Formatov popolni vodič
(po 15. marcu)

Če vsaj kdaj uporabite svojo enoto CD-ROM za sukanje ploščkov z igrami, ne smete zamuditi *PC Formatove* posebne izdaje, namenjeni najbolj zabavni plati računalništva. Pogled v prihodnost in preteklost, priporočila za nakup strojne in programske opreme in vrnitev nekaterih eminentnih članov ekipe PC Gamerja vas bodo v drugi polovici meseca že čakali na prodajnih mestih.

Dan brezplačnega snemanja
(21. marec)

Imate že kar malce kosmato vest zaradi vseh ur preživetih na *KaZaA* in datotek, ki ste jih dobili po sivih poteh? Izboljšajte si karmo 21. marca (Digital Download Day Europe), ko boste lahko z evropskih strani, namenjenih prodaji glasbe, dobili zastonj datoteke v vrednosti 5 evrov. To je eden odgovorov glasbene industrije na skrb vzbujajoči trend, ki bo marsikoga spravil ob vsakodnevni kruh.

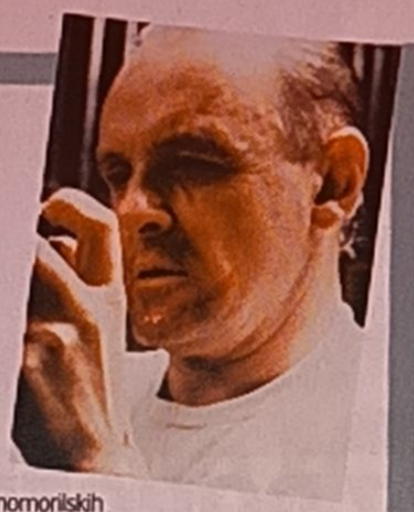
Planiški praznik
(22. in 23. marec)

Predzadnji vikend marca se vidimo v dolini pod Poncarni. Glede na uspehe naših orlov bi bilo škoda, če jih ne bi prišli vzpodbujati v velikem številu. V nahrbtnik torej vrzite termovko vročega čaja in se pridružite tisočerim drugih ob vznožju velikanke. Khm, skakalnice, seveda.

Štirinajsti PC Format
(1. april)

Dan norčij že, ampak tokrat vas (še) ne bomo potegnili. Med drugim vam bomo razgrnili svoje napovedi o prihodnosti PC-jev ter poskušali povedati, kaj se v resnici dogaja v ozadju vašega računalnika. Če bo revija izšla, seveda – pričakujemo namreč prihod *Championship Managerja 4*, ki nam bo našega urednika odtujil vsaj za nekaj tednov.

SAMOMORILSKE POGODBE



Spletni samomorilski pakti polnijo časopise, ljudje se jedo med seboj – kaj se dogaja?

Okoli božiča so časopisne agencije poročale o dveh Nemcih, ki sta na spletu sklenila bolno smrtno pogodbo – eden se je strinjal, da bo ubit in pojeden. Iztirjena dvojica se je srečala, potem ko je morilec objavil oglas: "Iščem mlade, dobro grajene moške med 18 in 30 letom, za zakol." Delovalo je – pojedel je žrtev z njegovim privoljenjem in nato so ga aretirali.

Bizarni primer nam veliko pove o naraščajoči uporabi interneta kot mesta za sklepanje smrtnih pogodb. Obiščite katerega koli od številnih forumov za samomorilce in našli boste sporočila ljudi, ki razmišljajo o samomoru, tista ki ponujajo nasvete, kako samomor izpeljati in celo nekatera, ki ponujajo pomoč pri tem zadnjem opravilu. "Nekatere klepetalnice obiskujejo ljudje, ki dajejo natančne nasvete o tem, kako si naj ljudje vzamejo življenje ali pa celo vzpodbujajo pošiljatelje sporočil pri razvoju samomorilskih nagnjenj," so zapisali Samarijani na svoji spletni strani.

Zgodb o spletnih samomorilskih pogodbah je bilo kar nekaj. Tako je, na primer, januarja policija v ZDA aretirala moškega, ki se je dogovoril, da zadavi samomorilsko žensko, ki jo je srečal na spletu. Samarijani menijo, da se s tem, ko vedno več ljudi na spletu govori o samomoru, situacija le slabša. "Ko so v klasičnih medijih pričeli govoriti natančno in podrobno o načinih samomora ali o ljudeh, ki so si vzeli življenje, se je število samomorov povečalo," pravijo. "Najbrž se bo enako godilo tudi z internetom."

Če se torej počutite depresivno, vam priporočamo, da se držite čim dlje od tovrstnih forumov. Raje obiščite stran xxx.xxx.xx. Zadnje, kar bi si želeli je, da vas nekdo poje.

ALI STE VEDELI?

Kje je moj simbol za Evro? Da, tudi na moji tipkovnici ga ni. Obstajajo sicer shareware pisave z vključenim simbolom, a se ti tepejo s standardi ASCII in ne podpirajo večine programov. Evropa že nekaj časa posluje v tej denarni enoti, tipka pa še kar manjka. Mi bomo še letos pridno tipkali SIT, a z naslednjim letom zahtevamo nove tipkovnice!

RAZPIS

Ob začetku izhajanja nove revije s področja sodobnih tehnologij, založnik *PC Formata* zaposli urednika revije ter honorarne pisce – sodelavce. Več informacij je na voljo na naši spletni strani **www.pcformatslo.net.** Prijave zbiramo do 15. marca, zato se nam oglasite še danes.

Rešite se spama

Ali so rešitve na obzorju?

Amis.net je uporabnikom v okviru sistema Varna pošta ponudil X-Spam, storitev, ki bi naj razvrščala sporočila, ki smrdijo po spamu in jih zaustavila, še preden prispejo v vaš predal. X-Spam smo preizkusili in zaenkrat deluje. "Danes prejemajo uporabniki elektronske pošte že več deset neželenih sporočil dnevno, v bližnji prihodnosti pa naj bi po predvidevanjih dobivali tudi do 1.000 sporočil te vsebine," pravi Amisovo sporočilo za javnost. Vendar, kako vemo, da sistem ne bo zaustavil tudi sporočila s kakšne ga poštnega seznama, ki bi ga želeli prejeti?

"X-Spam pregleda vsebino sporočila in zbira točke glede na fraze, ki se tipično pojavljajo v neželenih sporočilih (npr. "Make money fast"), pregleda vsebino glave, datum, ali so črke rdeče in ali se v sporočilu pojavlja preveč velikih črk, klicajev ali dolarskih znakov. Pregleda tudi bazo neželenih sporočil, nato pa vsaki od naštetih stvari dodeli točke. Če vrednost točk presega nastavljeno, bo sporočilo obravnavano kot spam in bo zaustavljeno," je povedal Amisov Borut Štumberger. "Sicer pa noben sistem preverjanja neželene pošte ni 100 % zanesljiv in tudi ta lahko določena sporočila, ki niso spam, tako označi." Odločitev je torej vaša – če pa za elektronsko pošto uporabljate program *Outlook* ali *Netscape*, lahko neželena sporočila naložite na svoj računalnik, a jim določite, da se razvrstijo v poseben imenik.

PCF POD KRINKO

Govorice in čenče iz PC industrije.

Medtem ko se igre, o katerih smo slišali govorice zadnjih nekaj mesecev (*Unreal II@ Counter-Strike Condition Zero...*), počasi pričenjajo pojavljati, smo se mi kot šolarke pričeli sliniti nad strojno opremo.

V času zaključka tega članka smo nekako uspeli izvohati, da bo AMD kmalu naznanil, da se njegovi 64-bitni procesorji Clawhammer, ki ga obljubljajo že več kot leto dni, pa nič ne pokažejo, na policah trgovin ne bodo pojavili pred septembrom. Je to morda zato, trdijo nejeverni, preprosto zato, ker ne morejo doseči moči in hitrosti Intelovih kebrov?

Mi menimo, da je zadeva bolj zapletena: 64-bitni čip potrebuje 64-bitni operacijski sistem, Microsoft pa ne želi na tržišče poslati nove različice Windows, s čimer bi ujel tehnološki razvoj. Ali to torej pomeni nov Windows že septembra – morda Longhorn (katerega pobegla alpha koda se je pojavila na spletu) ali vmesna različica XP 2. Nam osebno se zdi čudno, da bi ob velikanski priljubljenosti Windows XP Microsoft želel tako kmalu zamenjati svojega paradnega konja.

Naslednja tema je manj vroča, vendar zadeva vpliv trenutne geopolitične situacije na igre. Ravno ko smo se sprostili in že sami sebe prepričali, da igre navsezadnje res ne vzpodbujajo nasilja, se pojavi nov val grozno nemoralnih naslovov – *Real War: Rogue States, Black Hawk Down* in *Command & Conquer: Generals*. Vendar za nasilje tokrat ne moremo kriviti iger – iz tega se je izkazalo, da nasilje v resničnem svetu vodi do še več nasilja. Krivite Busha in Rumsfelda, ne igralcev.

APZ
ZAKAJ JE PIRATSTVO NAPAČNO?
www.apz-zdruzenje.si
Poiščite odgovor na naslovu: www.apz-zdruzenje.si

www.videotop.si

VideoToP 13

>> Multimedijski center

POSLOVNI ENOTI:
- Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center, Tel.:02 / 234-12-52
  PON. - PET.: 09h - 20h, SOBOTA: 09h - 18h
- Proletarskih Brigad 79 (Nova Vas), Maribor
  PON. - SOB.: 09h - 20h

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

Včlanite se v CD-ROM klub in kupujte igre ceneje.

NOVO - HIT - NOVO

Splinter Cell

Sam Fisher je popolnoma neslišen in neviden in je najbolje čuvana skrivnost ameriških varnostnih organizacij, njegova naloga pa je za vsako ceno boriti se za ameriško demokracijo. Ubi Ubisoftova 3D akcijska pustolovščina je prva velika uspešnica letošnjega leta in igra, ki je dvignila veliko prahu tako zaradi svoje tehnične dovršenosti, kakor tudi igralnosti, ki bi naj bila na vrhunskem nivoju. Zbiramo prednaročila.

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana: Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana: Samo: 8.990 SIT

Cena: 7.590 SIT
Cena za člana: Samo: 6.830 SIT

PAKET: 3 igre v enil

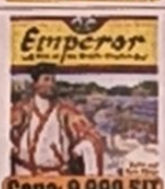
Operation Flashpoint + dodatki
Cena: 9.990 SIT
Cena za člana: Samo: 8.990 SIT

PAKET: 4 igre v enil

Star Trek Armada II + dodatki
Star Trek Voyager: Elite Force + dod.
Cena: 6.990 SIT
Cena za člana: Samo: 6.290 SIT

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana: Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.490 SIT
Cena za člana: Samo: 8.540 SIT



Cena: 9.990 SIT
Cena za člana: Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana: Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana: Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.490 SIT
Cena za člana: Samo: 8.540 SIT

Cena: 7.490 SIT
Cena za člana: Samo: 6.740 SIT

Praetorians

Razvojna skupina, ki vam je prinesla slovito strateško serijo Commandos, vam tokrat ponuja realnočasovno strategijo z izredno 3D grafiko, v kateri ste postavljeni v vlogo poveljnika rimskih kohort. Popeljite svoje čete do zmage z uporabo taktike in pretkanosti.

NOVO!
Od razvijalcev odlične igre Commandos!

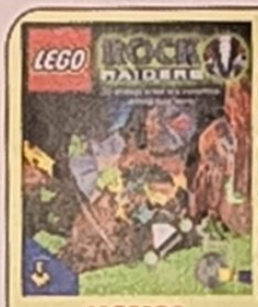
Cena: 9.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.990 SIT

Mojster Miha: Bomo zmogli?

Najbolj priljubljeni otroški junak risanih filmov se vrača na naše zaslone v obliki računalniške igre, v kateri bo Miha reševal ježke, dirkal z Drejcem, plesal z Malči, gradil z Maksijem in počel še marsikaj zabavnega. Pri sinhronizaciji igre v slovenščino so sodelovali igralci, ki so glasove likom podarili v risanki, tako da je igra Mojster Miha zagotovo ultimativno darilo za vse mladce, med 4 in 8 leti.

NOVO!
CELOTNA IGRA V SLOVENŠČINI!

Cena: 6.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 6.290 SIT



LEGO Rock Raiders

Potem, ko so prisiljeni pristati na neznanem planetu, povedite svoje moštvo Rock Raiderjev do rešitve. Realnočasovna strategija, izdelana posebej za otroke, v kateri pridejo do izraza tako hitri refleksi, kakor tudi načrtovanje pri gradnji baze in vodenju odprave. Odlično darilo za fante med 8 in 12 letom.

NOVO!
CELOTNA IGRA PREVEDENA V SLOVENŠČINO!

Cena: 6.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 6.290 SIT

Top Gun Afterburner Force Feedback
Cena: 29.990 SIT

Digital 3 Gamepad

Cena: 3.690 SIT

F1 Force Feedback Racing Wheel

Cena: 46.990 SIT

GARANCIJA: 1 LETO!

Najbolje prodajan volan v Sloveniji!

SAMO: 28.500 SIT

ThrustMaster Ferrari Force Feedback GT

NOVO - Popravilo CD in DVD diskov

Ne mečite poškodovanih CD in DVD diskov proč!

Mi vam jih obnovimo da bodo delovali kot novi. S pomočjo preizkušene in patentirane tehnologije odstranimo praske s spodnje strani diska in tako omogočimo laserju, da disk znova prebere brez težave.

TOTAL DISC
CD REPAIR

Top Gun Fox 2 Pro

Cena: 8.990 SIT

USB Joystick

Cena: 4.990 SIT

Tipkovnice: Multimedijske, Office, Internet Navigator, itd..

POSTANITE ČLAN CD-ROM KLUBA IN KUPUJTE Z 10% POPUSTOM! PRI NAKUPU V TRGOVINAH ALI PREKO POŠTE DOBITE NAKUPOVALNO KARTICO ZA POPUSTE!

PRI VSAKEM 6. NAKUPU PREJMETE IGRO DARILO!
PARKIRANJE V GARAŽNI HIŠI CITY!
PRI NAKUPU NAD 4.000 SIT PREJMETE BON ZA BREZPLAČNO PARKIRANJE!

Prodaja po pošti.
Poštnino plača VideoTop.
Vsak teden super ugodna cena za 2 izdelka.

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

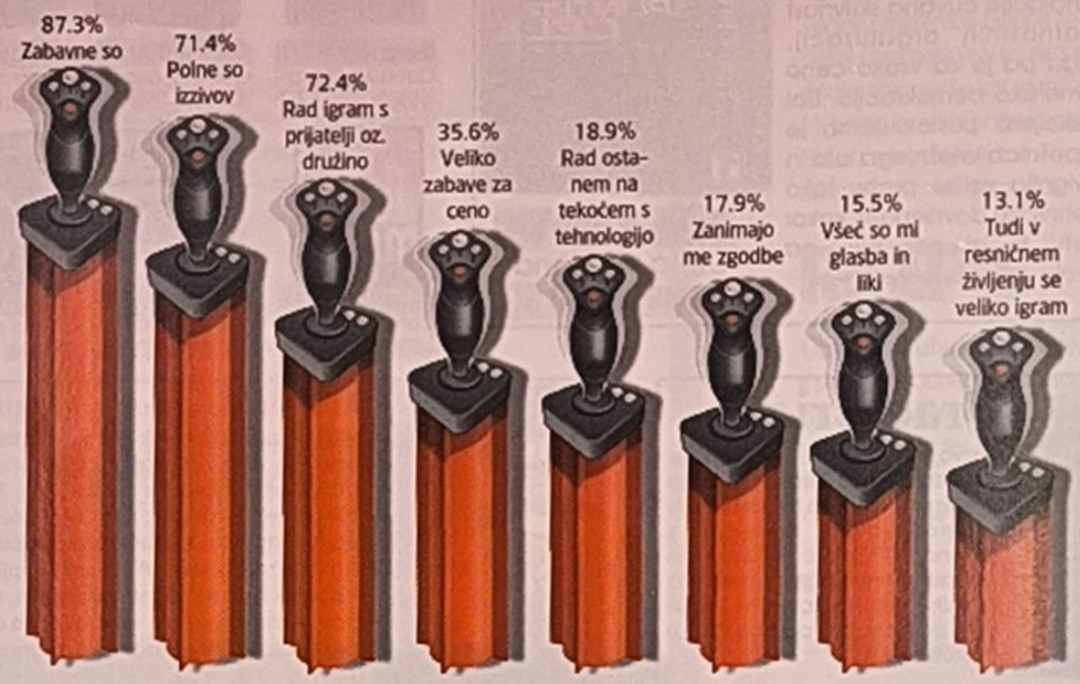
Premlete številke

Dejstva in statistika Številke, ki obračajo naš svet

IGRALCI IN IGRALKE

Svet se spreminja: nič več ni tako, kot... No, saj veste. In za tako novo industrijo, kot so računalniške igre, se svet spreminja še hitreje. Delež žensk, ki so povezane na internet, raste iz dneva v dan, zadnje čase pa se celo igre premikajo na stran igralk, še posebej zaradi velikega uspeha *EverQuesta* in pričakovane priljubljenosti *The Sims Online*, ki sta praktično olepšani klepetalnici. Istočasno premik navzgor pri povprečni starosti igralcev iger in povečan čas ukvarjanja z igrami pri ljudeh kaže, da so igre vse prej kot muha enodnevnica (kot da smo kdaj pomislili na kaj takšnega). Prav tako se dokazuje, da so spletne igre v porastu in da ima, zanimivo, Španija največji delež uporabnikov interneta, ki igrajo igre. Hm, najbrž ima kaj opraviti s tem, da se je z nečim pač potrebno ukvarjati, medtem ko so ostali na siesti...

Ženske šarm *EverQuesta* hitro prevzame.



Zakaj torej igrate igre?

Kdo kupuje in kdo igra?

Uporabniki interneta, ki igrajo na spletu.

Podatki www.idsa.com in www.netvalue.com

↑ DOBER MESEC

↗Ptice

V svetu vzhajajočega sonca, kjer kraljuje beton, so ptice redek pojav. Zato se je japonsko Ministrstvo za okolje odločilo, da je najboljši način za zmanjšanje smrti ptic ta, da v vsako mačko vgradijo identifikacijske čipe in nato kaznujejo lastnike mačk za njihove morilske pohode. Ob tem si preprosto morate predstavljati kiborg-mačke.

↗Yahoo

Juhej! Portal je navsezadnje dokazal, da lahko pridela dobiček – poročali so o povečanju prihodkov za 50 odstotkov in dobičku, ne boste verjeli, 46,2 milijona dolarjev. Sedaj potrebuje le še nekaj vsebine in... [*cenzurirati PCF odvetniki*].

↗Microsoft

MS delničarji bodo letos prejeli prve dividende vseh časov. Zahvaljujoč izidu Windows XP in zmanjšanju monopolne kazni s strani J. Ashcrofta (ki je istočasno dobil prostovoljni prispevek v višini 20.000 dolarjev), je dobiček lep, tako da gre delničarjem (tudi g. Ashcroftu) lepo.

↓ SLAB MESEC

↙Računalniške igre

Nekateri mediji so se znova spravili na računalniške igre in govorijo o njihovi "brezsrčnosti" in "pornografiji nasilja". Presenetljivo je, da se raje ne ukvarjajo z gospodom Bushem in njegovo vero v to, da nasilje rešuje vse. Ampak hej, borno že tudi mi prišli na svoje.

↙Rage

Založnik iger *Mobile Forces*, *Incoming* in *Rocky* je moral objaviti stečaj. In kakor zaenkrat kaže, se jim ne bo uspelo izvleči. Videti je namreč, da je podjetje izgubljeno, skupaj z njim pa tudi vseh 150 delovnih mest.

↙Apple

Medtem ko je PC svet doživljal dobrote na CES-u, se je v neki koči med gorami zgodil majhen sejem, znan kot MacWorld. Sicer moramo priznati, da je bila oprema na obeh sejmih enako seksi, a pod površjem Appiu ne kaže najbolje. V tem četrtletju jim je sicer uspelo povečati promet, vendar so istočasno znova delali z izgubo.

PCFormat dosje
ELEKTRONSKO BANČNIŠTVO

Tomaž Bartolj se odloči, da ne bo stal v vrsti pred bančnim okencem in se zateče k svojem PCju.

Kako bi izgledal pekel na zemlji? Nekako takole: vroč poletni dan, nekaj deset metrov dolga vrsta v kateri ste po "srečnem" naključju zadnji, zatohel zrak, nesramni sotrpini, vi pa si želite le plačati eno ubogo položnico. Nikar se ne mučite ter pustite svojemu računalniku in banki, da vam pomagata!

Kako se priključim?

Vsaka banka ima sicer lastne pogoje, toda načeloma boste potrebovali le osebni računalnik z dostopom do interneta in ustrezen spletni brskalnik. Ponavadi boste morali na banki izpolniti poseben dokument oz. vlogo, nato pa boste od njih prejeli identifikacijski element – posebno "pametno" kartico z digitalnim potrdilom, s katerim vam bo zagotovljena ustrezna varnost. Ob sklenitvi tovrstne pogodbe boste morali plačati še stroške pristopnine, ki je ponavadi precej simbolična (nekaj tisočakov), za izvajanje transakcij pa se plača tudi določena provizija. Slednja je bistveno nižja od klasične na bančnem okencu, zato se uporaba hitro izkaže za pametno odločitev.

Sedaj, ko smo opremljeni, pa poglejmo, kaj sploh lahko iz domačega naslonjača storimo. Tudi tu banke seveda nimajo povsem enake ponudbe, pogosto pa lahko zasledimo možnost plačevanja položnic, spremljanja stanja na računih, prikaz prometa v realnem času, pregled stanja preko mobilnega telefona... Ponudba se prav tako razlikuje glede na to, ali gre za fizično ali pa pravno osebo.

Vsi predstavniki bank poudarjajo, da je tovrstno poslovanje ugodnejše (beri cenejše) tako za njih, kot tudi vas, hkrati pa ima še to lepo lastnost, da ga lahko nepretrgoma uporabljate 24 ur na dan, 365 dni na leto.

Pa je varno?

Še posebej od manjše afere s Klikom naprej se pojavlja vprašanje varnosti tovrstnega poslovanja. Bržkone je paranoja nepotrebna, saj banke res ogromno pozornosti posvečajo prav temu najpomembnejšemu elementu. Svoje omrežje varujejo z različnimi orodji, kjer igra posebno pomembno vlogo požarni zid, ki nadzoruje in omejuje uporabo virov v banki. Tu je tudi preverjanje veljavnosti certifikatov, nadzor vsega prometa, zaščita pred virusi...

Velja poudariti, da je šlo v primeru Klika za zlorabo ene od funkcij spletnega brskalnika in ne za varnostno pomanjkljivost te storitve NLB, ki vse od začetka delovanja še ni zabeležila "prave" zlorabe.

Na to temo je zanimivo izjavo podal tudi Martin Mihelčič: "Vsem je logično, da je oseba, ki vdre v stanovanje, pa četudi ničesar ne odnese, vlomilec. Ko pa nekdo vdre v informacijski sistem, ga ne obravnavamo na enak način, čeprav je to v zakonu zelo jasno napisano."

No, za dobro "zaklenjena vrata" lahko v veliki meri poskrbijo tudi uporabniki sami, poudarjajo pri banki Celje. Sem spada skrbno varovanje varnostnih elementov (pametna kartica, geslo), uporaba najnovejših protivirusnih programov, popravkov ter nadgradenj operacijskih sistemov oz. spletnih brskalnikov.

Upamo, da se boste otresli kakršnega koli strahu in se pridružili, po besedah bank, pa tudi našem lastnem izkustvu, številnim zadovoljnim uporabnikom. Teh je, procentualno gledano, še posebno veliko med podjetji – pri Abanki se lahko pohvalijo, da se kar 85 odstotkov transakcij sklene prek njihove storitve Abacom, vrednostno gledano pa ta odstotek znaša celo neverjetnih 93 % ! Tudi fizične osebe se množično odločajo za takšno poslovanje - Klik NLB je na primer konec leta 2002 uporabljalo že 40.730 uporabnikov. Tolikšna masa ljudi, pa že sama po sebi zagotavlja ustrezen odnos bank in s tem tudi kakovostne storitve za vas. Na banko torej odidite le, če si želite malce poklepetati s tisto simpatično uslužbenko.

PCF

PCFRazsodba

ZA

"Internetno bančništvo uporabljamo tudi v uredništvu (še posebno Nikola in Barbara) in tako vam lahko iz prve roke potrdimo, da je vse skupaj, preprosto, funkcionalno, udobno, cenovno ugodno in ne glede na zganjanje preplaha, dovolj varno. Toplo priporočamo, razen če radi stojite v vrstah..."

MNENJA

MARTIN MIHELČIČ, DIREKTOR SEKTORJA ELEKTRONSKO POSLOVANJE V SKB

"Med drugim želimo z internetnim bančništvom zmanjšati tudi vrste pred našimi okenci in hkrati pospešiti oziroma skrajšati proces obdelave plačilnih tranksacij. Po drugi strani je elektronsko poslovanje cenejše tako za banko, kot za stranke, saj se prihranek časa in kvaliteta podatkov pozna pri obeh partnerjih."

VESNA AMBROŽ POTOČNIK, NLB

"S celovito ponudbo sodobnih načinov poslovanja je naše podjetje v samem evropskem vrhu. Drugo pa je delež uporabnikov tovrstnih storitev, ki pa je tudi v Evropi in svetu zelo različen. Lahko rečemo, da delež uporabnikov še ni na nivoju, ki si ga vsi želimo, vendar se stanje hitro izboljšuje in stranke vedno bolj spoznavajo vse prednosti uporabe elektronskega bančništva."

sporna točka

AMD in IBM pospešeno uvajata 64-bitne procesorje, Intelovim strokovnjakom pa se sploh ne mudi.

64-bitna revolucija

64-bitno procesiranje je že od sredine devetdesetih sveti Gral računalniške industrije in AMD ter IBM (v navezi z Applom) trdita, da bo tako iskani kelih že ob koncu letošnjega leta v njunih rokah – oziroma na ploščah namiznih računalnikov. Athlon64 in PowerPC 970 bosta za razliko od Pentiuma 4, ki je 32-bitni procesor, podatke obdelovala v 64-bitnih kosih, obenem pa znata naslavljati več kot 4 Gb RAM-a, kar predstavlja zgornjo mejo današnjih 32-bitnih sistemov. Napredek je torej očiten, zato je vsekakor zanimivo, da se prav Intel ne poteguje za svoj delež tržišča.

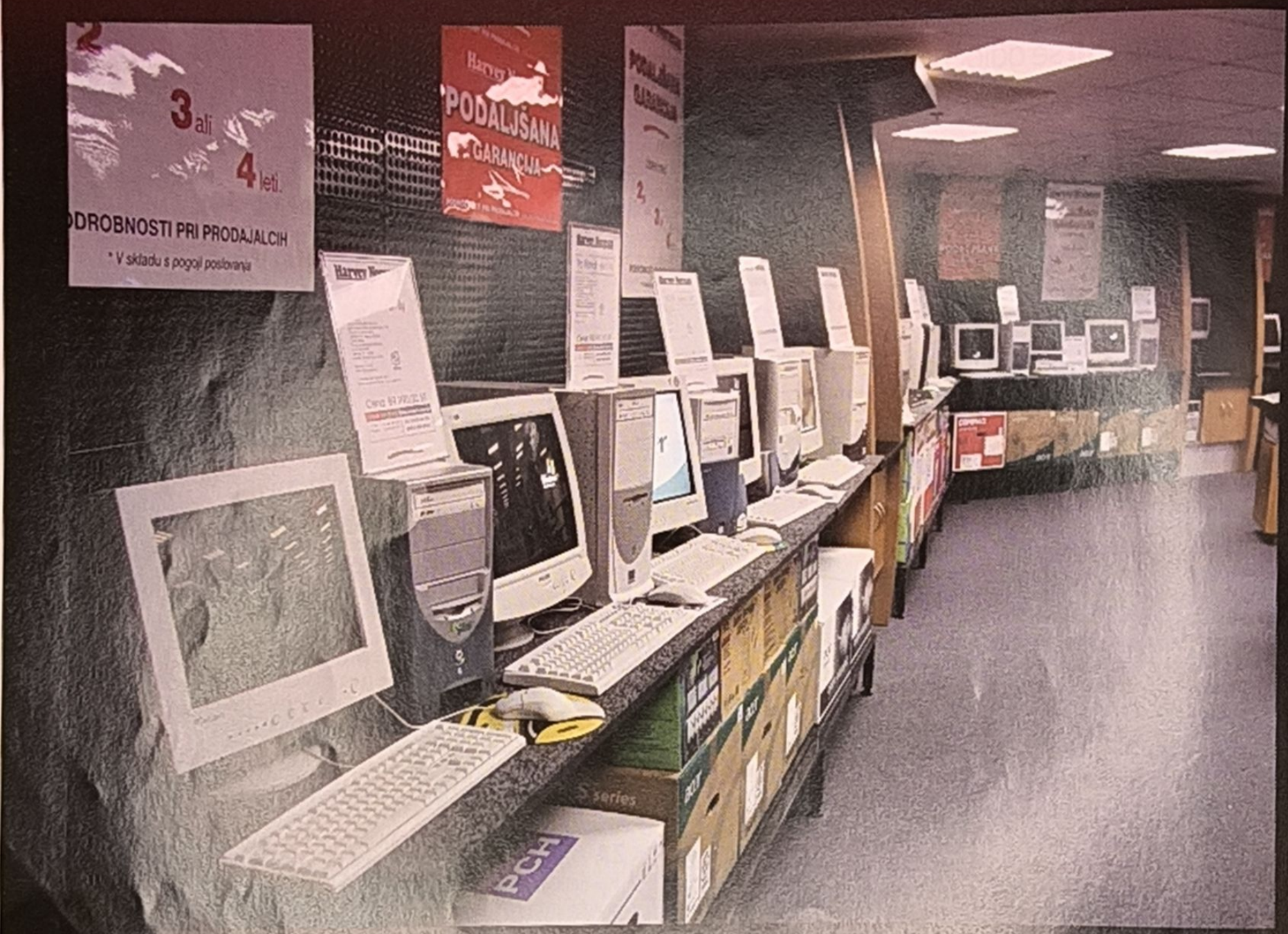
64-bitno procesiranje namreč s seboj prinese eno zahtevo: 64-bitno programje, ki zna procesor dodobra izkoristiti. Koliko 64-bitnih aplikacij za končne uporabnike pa sploh poznate? Nič? No, skoraj, vendar jih je vseeno premalo, da bi z njimi upravičili prehod na novo generacijo procesorjev. Kaj pa 4 Gb pomnilnika? Eh, 1 Gb RAM je trenutno "plafon" in dvomim, da se bo letos ta postavka odločilno spremenila; prej se bo spodnja meja z 256 Mb pomaknila na 512 Mb RAM-a, še posebej ker pomnilniški čipi niti niso tako zelo poceni. In obojega se Intelovci zavedajo, zato se jim sploh ne mudi.

Mar AMD in IBM torej tvegata, ne da bi dodobra premislila o posledicah? No, oba procesorja lahko delujeta tudi v 32-bitnem načinu, vendar sumim, da kljub propagandnim fanfaram čipa nista namenjena končnim uporabnikom, temveč nameravata neposredno konkurirati Intelovemu čipu Itanium, ki ga vgrajujejo v delovne postaje in strežnike in ki se z 32-bitnimi aplikacijami ne razume povsem dobro, pa še 64-bitno programje mora biti spisano posebej zanj. Intelova tekmeca bi tako z vzvratno združljivostjo pridobila velikansko prednost, ki bi lahko bitko na vrhnjem delu tržišča obrnila njima v prid.

Kaj pa mi? Kar lepo pospravite denarnice in se držite sedanjih procesorjev – boljša naložba je vsekakor močnejša grafična kartica, kot je GeForce FX.

Prva država na svetu, ki je poznala papirnat denar, je Kitajska, prva država, v kateri pa je banka izdajala tiskan denar, pa je bila Švedska, in sicer od leta 1661.

Harvey Norman



Največja izbira računalniške in druge večpredstavnostne opreme na enem mestu.

Doživetje vredno ogleda!

ODPRTO SEDEM DNI V TEDNU

Polarizirajte oklep

Vojska je izumila električni ščit, ki varuje pred al kajdinimi granatami

Električni oklep iz iger je vse bolj verjetna resničnost britanske vojske. Britansko ministrstvo za obrambo preizkuša novo vrsto protigranatnega ščita, s katerimi naj bi ojačali pehotne transporterje, kot je Warrior na sliki. Temelji na električnem naboju: med kovinskimi ploščami na zunanji strani vozila se namreč nahaja kondenzator. Zunanja plošča – po možnosti neprebojna – je ozemljena, medtem ko je notranja pod tokom. Ko bojna konica udari ob ščit, se običajno stopi in ob udarcu sprosti baker. Ta stranski učinek detonacije (sedaj je na površini stopljena prevodna snov) bo vzpostavil zvezo med oberna ploščama in v šrapnele bo stekło na tisoče vatov eletrike. V teoriji bi to moralo upariti preostali del bojne glave.

No, ministrstvo je tudi objavilo prve rezultate testov, ki so pokazali, da lahko ta oklep odbije več napadov s klasičnim pehotnim protioklepnim orožjem, kot je

RPG-7, ki ga uporabljajo tudi naše sile. Sistem napaja kar akumulator na vozilu, znan pa je pod kodnim imenom Pulsed Power System.
www.mod.uk

Napajanje oklepa, da odbije raktene napade, je klasika iz strelskih iger.

fwd>>fwd>>

Barbara ob moški dominaciji v uredništvu ponovno ugotavlja, da moški niti najmanj niso tako pomembni, kot si želijo... ali mislijo.

01

<01> Popolna moška dominacija v svetu bi pomenila, da bi se vse, kar obstaja prilagodilo izključno in samo njim. Najprej bi bile spremembe deležne stvari, ki jih težko najdejo... kot na primer luknje... na igrišču za golf, seveda.

02

<02> Vse zakonitosti bi se prilagodile moškemu pojmovanju sveta. Naslednje spremembe bi bili deležni merski sistemi in načini merjenja. Prefinjena integracija na druga področja ni izključena...

03

<03> Moda bi bila naslednje področje, ki bi trpelo moško prevlado. Ob vsem skupaj se poraja vprašanje, kdo si je sploh omislil tangice, moški ali ženske?

04

<04> In za vse razočarane dame tam zunaj – naj vas potolažim. Brez moških je življenje čisto znosno, saj je za to poskrbela že sama mati narava. Da, resnično rastejo na drevesih.

Svetlobno leto ni časovna, temveč dolžinska mera, ki označuje razdaljo, ki jo svetloba prepotuje v enem letu.

Zbudi se Trnuljčica

Mar celonočne internetne seanse radi prebijete s skodelico dišeče kave? Kmalu jo boste lahko nadomestili s Provigilom; to substanco so razvili za zdravljenje narkolepsije, priporočajo pa jo vsem, ki bi radi dlje ostali budni. Očitni kadndidati so delavci v nočni izmeni, mi pa mislimo, da so najbolj utrujen del našega naroda ljudje, ki neprestano igrajo Unreal Tournament 2003. Provigil vpliva na prednji del možganske skorje in poveča budnost brez stranskih učinkov kofeina. Poizkusi se nadaljujejo.
www.provigil.com

Mi smo iMoDi

Nova vrsta LCD zaslonov ostane vključena tudi ko jih izključite.

LCD zaslon na vaši mizi se bo pravkar razvil – oziroma tako vsaj trdijo proizvajalci. Pa naj gre za Microsoftov Tablet PC ali Kodakov OLED; na voljo je več poti, po katerih lahko krene tehnologija LCD zaslonov. Najnovejša iniciativa prihaja s strani kalifornijskega podjetja Iridigm. Ustvarili so namreč interferometrični modulator (iMoD). Pozabite na dejstvo, da je bilo to protiborgovsko orožje v Elite Force, tokrat gre za super svetel in energetsko varčen zaslon, zgrajen okoli majhnih prevodniških elementov, ki imajo "pikselski spomin". Večina LCD zaslonov se neprestano napaja z energijo – pa če so vključeni ali ne. iMoD naprave pa si zapomnijo stanje na zaslonu in ga pustijo tam – napetost je potrebna le takrat, ko se slika spremeni.
www.iridigm.com

Mikroskopske plasti na metuljevih krilih povzročijo motnje svetlobe in zato so barve tako živahne; novi iMoD zasloni izkoriščajo enak učinek.

TEAL RAČUNALNIKI

Notesnik ACER Asp.1304
15,1" zaslon TFT XGA
procesor AMD XP 1800+
256Mb spomina, 1,44Mb
disk 20GB, DVD/CDRW
grafika 32Mb share, zvočna
Li-ion baterija, mrežna
faxmodem 56k, teža 3kg

347.700
kredit 12x30.904

Računalnik TEAL Optima 1800+
matična p. Matsonic KT266A + sb
procesor AMD Athlon XP 1800+
pomnilnik 256Mb, disk 40Gb 7200
1,44Mb, CD-RW pekač SONY 48X
graf. GeForce4 MX440se 64Mb Tvout
17" monitor Hansol 720E 1024x768/85Hz
multimedijska tipkovnica in miška
tiskalnik HP DJ 3325
doplačilo: Windows +33.990
za fax modem 56k +3.990

169.990
kredit 12x15.332

www.teal.si
TEAL d.o.o. LAŠKO, Kidričeva 5, Laško, PE Celje, Smrekarjeva 1, Celje, internet: www.teal.si - email: info@teal.si

NA DOBREM GLASU

Sloviti igralci posojajo glas igri *Warhammer*? PCF raziskuje...

Igralska zasedba, kakršno srečamo v redko katerem kakovostnem filmu. Tom Baker. Brian "Flash Gordon" Blessed. Peter "Darth Maul" Serafinowicz. Burt Kwouk. David Yip. Če se le količkaj spoznate na evropski film, vam ta imena niso tuja. Vendar tokrat ne gre za film. Gre za igralsko zasedbo, ki snema glasove za *Fire Warrior*, prihajajočo prvoosebno strelsko igro, postavljeno v svet *Warhammer 40K*.

Glasovno igranje je bilo v računalniških igrah ponavadi v ozadju in sploh ni bilo čudno, če so glasove posodili programerji ali pa igralci iz kakšne tretjerazredne agencije. Vendar, na našo srečo, postaja produkcija iger iz dneva v dan bolj podobna produkciji filmov, pa tudi proračuni ne zaostajajo več. Zato je pred kratkim naša ekipa obiskala slovito moštvo med snemanjem zvokov v zvočnem studiu.

Glasovna akcija

Da bi poudarili resnost celotne zadeve, naj vam povem nekaj besed o mestu dogodka. Nahajamo se v Trident Sound System, studiu, v katerem so snemali številni glasbeniki in filmski producenti. Povabijo nas naprej. Za zvočno izoliranim oknom se nahaja igralec Burt Kwouk, ki v mikrofon kriči stavke, kot so "Odlično opravljeno, Fire Warrior! Še nihče se ni prebil tako daleč skozi njihovo obrambo!" in "Uničiti moraš nadzorni center!" ter vsako besedo poudarja s kratkimi gestami. Scenarij resda ni nič posebnega, vendar je tokrat prvorazredno zaigran s strani vrhunskega igralca.

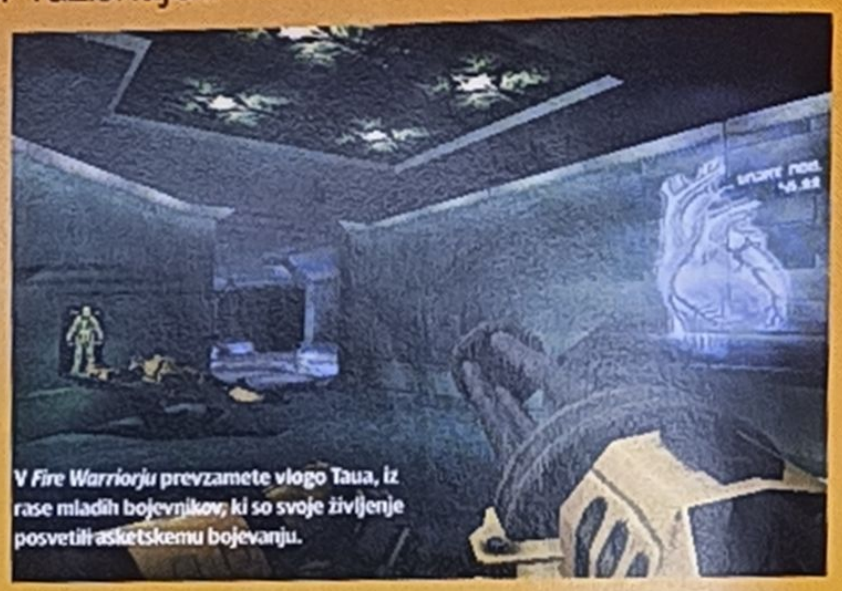
Na naši strani stekla šest ljudi spremlja vsako besedo, ki jo izreče Burt. Vsak ima pred seboj kopijo scenarija in če Burt slučajno ne izgovori kakšnega samoglasnika popolno, bo vsaj eden med njimi to opazil.

Brianovo življenje

In ti ljudje preprosto morajo biti tam. Kot smo si tudi predstavljali, pridejo igralci na snemanje zvokov brez najmanjšega pojma o tem, kakšni bodo stavki in za kaj v igri gre. Navsezadnje so plačani na uro. In polovico tega časa od Burta zahtevajo, da ponovi stavek, samo zato, ker je uporabil napačen naglas za situacijo. "Burt, ali lahko narediš, da bo slišati bolj nujno?" "Ali se lahko sliši bolj nevtralno, Burt?" In celo: "Ali se lahko sliši bolj starševsko?"

Vendar pa gre za izkušenega profesionalca in v nekaj več kot eni uri jim uspe predelati celoten scenarij: od glasov v uvodnem filmčku, do glasov, ki jih bodo igralci slišali po nekaj tednih bojevanja.

Burt je posnel tudi svojo polovico pogovorov, ob čemer smo dobili občutek, kot bi se na drugi strani nahajal drugi lik, udeležen v dvogovoru. Tom Baker in ostali bodo prišli na vrsto kak drug dan, ampak znan glas nam pove, da bo danes snemal še en igralec Brian Blessed, ki smo ga videli že v legendarnem *Flash Gordonu* ter pred kratkim tudi v *The Phantom Menace*.



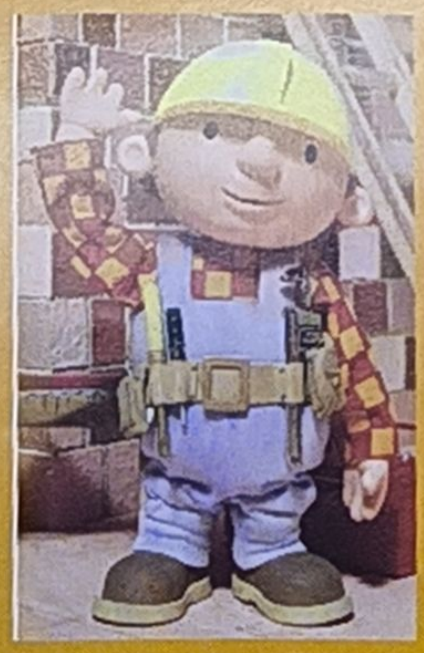
V *Fire Warriorju* prevzamete vlogo Taua, iz rase mladih bojevnikov, ki so svoje življenje posvetili asketskemu bojevanju.

Ko vidite, kako se Brian hitro pobere iz studia, da ga lahko zamenja naslednji igralec, vam je jasno, kako so snemanja tempirana.

Na sončni strani...

Seveda smo želeli izvedeti tudi, kako je z zadevami pri nas. Jasno je, da se prevajajo le igre, namenjene najmlajšim, vendar je vzpodbudno videti, da se svetovni trendi selijo tudi k nam. Pri VideoToP-u, založniku otroške igričarske uspešnice za ta božič, *Mojster Miha: Bomo zmogli*, so nam razkrili, da zadeva poteka podobno. Tudi oni so za snemanje glasov najeli igralce, ki so posodili svoje glasove v nič koliko risankah, pa tudi s TV zaslonov so znani. Naslovni lik Mojstra Mihe je zaigral Zvone Hribar, zadeve pa so posneli v avdio studiu na profesionalni opremi. Potemtakem so igre kljub vsej zabavi resen posel.

PCF



Zvone Hribar je svoj glas posodil slovenski različici naslovnega junaka v igri Mojster Miha: Bomo Zmogli.

Brian Blessed in njegova brada sta tako slavna, da imata različne managerje. Resno, no. Čisto zares!

KAJ DOGAJA, KWOUK?

Ob vrčkih piva v sosednjem baru nam Burt Kwouk razloži bistvo posla glasovnega igralca.

PCF Uff, to pa je izgledalo precej naporno.

Burt Ja, res je precej napeto, vendar ni tako naporno, kot izgleda.

PCF Vas ne moti, da vsakič želijo, da stavek zaigrate drugače?

Burt Hej, za to sem plačan. Plačajo mi za to, da ko kdo reče: "Hitreje," povem stvar hitreje. In ker si zadeve nisem imel priložnost ogledati ali prebrati celega scenarija, nimam pojma o kontekstu stavka. Zato jim zaupam, ko mi rečejo: "To poudari tako in tako."

PCF In se vam to ne zdi moteče?

Burt Eh! Posel kot vsak drugi. Morda bi se mi zdelo težavno, če bi nastopil kot Kralj Lear (smeh). Ampak to... Kot glas v računalniški igri si del večjega koncepta.

PCF Ste že kdaj delali na računalniški igri ali pa je to prva?

Burt Da, moja prva računalniška igra, ampak z glasovi se ukvarjam že od nekdaj.

PCF Banzai, na primer?

Burt Banzai je veliko težji od tega, zaradi energije, ki je potrebna. In tudi posamezna snemanja so precej daljša – približno štiri ure.

PCF Ali imate kakšne posebne priprave za posel, kot je ta?

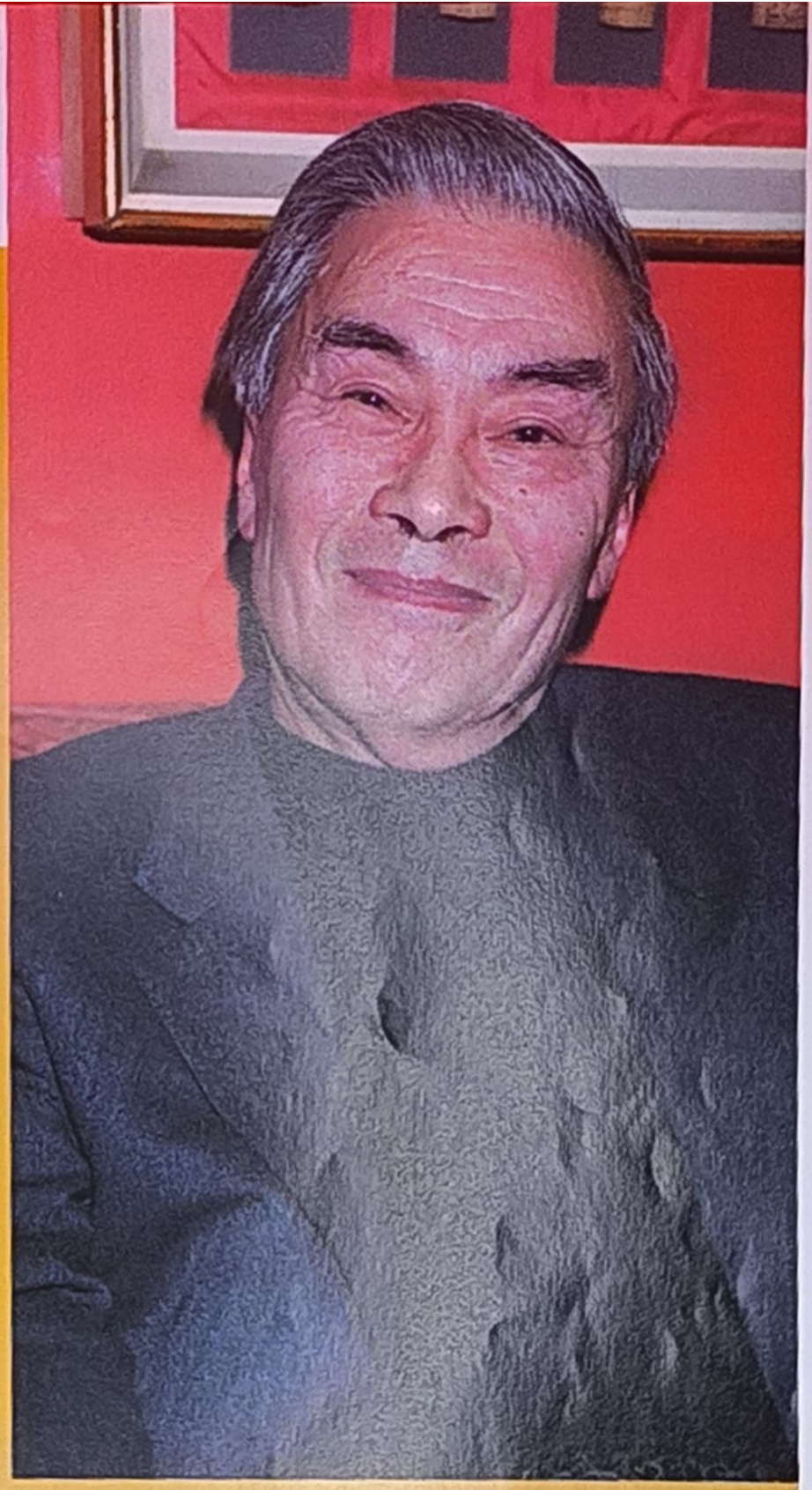
Burt No, poskušam dobiti scenarij... Ampak, pri nečem takšnem moraš biti dober v branju na prvi pogled. Moraš biti podoben glasbeniku, ki sede in zaigra skladbo, ki je še nikoli ni slišal. Nekdo pred njega postavi note in on jih zaigra. No, jaz grem v studio, pred mene postavijo besede, in jaz opravim svoje delo.

PCF Za vas je to torej nekaj preprostega?

Burt Glasovno igranje je za prave igralce od nekdaj bilo, že od samih začetkov v 60. in 70. letih, kako bi se izrazil, kot dodatek vsemu ostalemu, kar počnemo. Za to delo ni potrebno veliko časa. Torej, če imam prosto dopoldne in me kdo želi za kakšno uro za hiter pogovor, zraven pa navrže kakšen funt – potem preprosto greš in to narediš.

PCF Burt Kwouk, najlepša hvala.

Burt Hvala vam.



Med gradnjo atomske bombe v teksaškem Alamogordu, so kandidate, ki so zaprosili za delo čistilcev, diskvalificirali, če so znali brati. Nepismenost je bila zahtevana za to delovno mesto.

Sunrise Computers

Vse cene so v SIT z DDV

LESCE - maloprodaja
Alpska 50
tel:04/5302-660
fax:04/5302-666
email: lesce@sunrise.si

ŠKOFJA LOKA - maloprodaja
Kapucinski trg 8
tel:04/5150-830
fax:04/5150-831
email: sk-loka@sunrise.si

LJUBLJANA - veleprodaja
Leskoškova 12
tel:01/5240-288
fax:01/5240-292
email: info@sunrise.si

ZVOČNIKI GENIUS: 120 W 2.500,00 SIT -
200 W 3.100,00 SIT -
320 W 5.200,00 SIT -

TRAX DATA CDR
- 700MB 80 MIN SPIN 10 KOM 900,00 SIT
- 800MB 90 MIN SPIN 10 KOM 1.300,00 SIT
- 700MB 80 MIN SPIN 50 KOM 3.750,00 SIT

MONITOR ADI LCD 15" 89.900,00 SIT
MONITOR ADI 720FN 17" 40.900,00 SIT

SCANNER UMAX ASTRA SLIM 17.990,00 SIT

nova perspektiva računalništva

Slo-Tech

http://slo-tech.com
info@slo-tech.com

vedno z vami,
brezplačno
24 ur na dan
vse dni v letu

testi
Poučni, obsežni ter
aktualni testi strojne opreme

članki
Z našimi članki zajemamo večino
področij informacijske tehnologije

DVD recenzije
Tedenske recenzije znanih filmov
na zgoščenem mediju prihodnosti

novice
Dnevno sveže novice iz vseh področij
sveta računalništva: strojna oprema,
novosti, IT, programska oprema,...

forum
Izjemno obsežna baza znanja, kamor več
kot 5700 prijavljenih uporabnikov
dnevno odda do 900 sporočil

Mobilnost še nikoli ni bila tako dostopna.

intel inside pentium 4

Satellite 1410-303

- multimedijski prenosnik, dostopen vsem
- 14"TFT/256MB/20GB/ DVD/LAN /XP Home
- Toshibina kvaliteta za neverjetno nizko ceno
- 2 letna garancija

cena:
307.500 SIT brez DDV
(369.000 SIT z DDV)

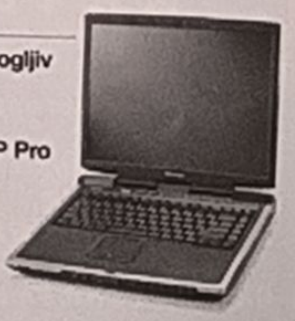
PDA e330/e740

- preverjena Toshibina kvaliteta tudi v dlančnikih
- e330: najtanjši in najlažji dlančnik na tržišču 125x80x12.4mm, 140g
- e740: najzmogljivejši procesor Intel® PXA.400 integrirana brezžična mreža (WIFI 802.11b) SecureDigital (SD) in CompactFlash II (CF) razširitveni reži
- 2 letna garancija

cena za PDA e330:
113.900 SITbrez DDV
(136.690 SIT z DDV)

Satellite 2410-303

- želite kvaliteten in zelo zmogljiv multimedijski notesnik z velikim 15" zaslonom in DVD/CD-RW enoto, ter sprejemljivo ceno z Win XP Pro
- 2 letna garancija



cena:
487.900 SIT brez DDV
(585.480 SIT z DDV)

Izberite svobodo.

TOSHIBA

INEA

Za več informacij o notesnikih Toshiba obiščite našo spletno stran: toshiba.inea.si

INEA - generalni zastopnik in uvoznik računalnikov TOSHIBA, tel.: 01 513 81 28, faks: 01 513 81 60, Stegne 11, 1000 Ljubljana.

Računalniki podjetja Toshiba uporabljajo pristni Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

Microsoft and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Intel, the Intel Inside logo and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Na tokratnih diskih

Ne samo, da je nova Nebojševa slika, popolnoma nov je tudi uporabniški vmesnik na našem disku.

Tako. Pa je opravljeno. Odločitev za zamenjavo predhodnega vmesnika na naših diskih je v uredništvu zorela kar nekaj mesecev. Ta mesec smo vmesnik naposled tudi zamenjali – in sodeč po vaših anketah, ki smo jih prejeli ta mesec, je bil tudi že skrajni čas. V obilici pohval za revijo je daleč največje število negativnih pušcic letelo na vmesnik CD-ja oz. DVD-ja, ki nekaterim ni deloval, drugim ni bil všeč, pa še kakšna pripomba se je našla. Uporabili smo klasično kodo HTML, tako da z združljivostjo ne bi smelo biti težav, vmesnik pa je vsekakor hitrejši in preglednejši, kot je bil doslej. Vsekakor mi na spodnji elektronski naslov sporočite vaše mnenje in kaj vi menite, da bi se še dalo popraviti.

Seveda pa vsebina šteje in tako vam tudi tokrat prinašamo tri celotne programe. Prva dva sta popolnoma večpredstavnostno naravnana – *AnimatorDV Simple* je namenjen obdelavi digitalnega videa, drugi pa je *Audio Converter 3 Special Edition*, orodje za pretvorbo glasbe.

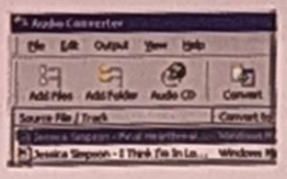
Tretji celoten program je namenjen diagnosticiranju sistema. *MicroScope 8* je orodje, ki ga uporabljajo številni profesionalci, ki si z odpravljanjem težav na računalnikih služijo svoj vsakdanji kruh. Gre za resnično mogoče orodje, ki vam omogoča videti, kaj se resnično dogaja z vašim PC-jem. Tukaj je tudi zbirka programov za diagnosticiranje in odpravljanje težav, ki jih priporočajo strokovnjaki iz našega tokratnega članka o tehnični pomoči.

Seveda nismo pozabili niti na računalniško zabavo, a ker si sedaj lahko tudi kupci CD različice natanko ogledate, kakšne so dodatne vsebine na DVD-ju, tukaj demonstracijskih iger ne bi našteval. Torej, zabavajte se ob uporabi našega diska in na svidenje naslednji mesec.

nebojsa@videotop.si

AUDIO CONVERTER 3 SE

Celoten program



Audio Converter je priročno orodje, ki vam omogoča pretvoriti svoje CD skladbe v računalniške datoteke WMA ali v formate MP3, AIFF in WAV. Prav tako omogoča snemanje glasbenih CD-jev neposredno iz formata WMA, brez potrebe po vmesni pretvorbi v format WAV. Paket vsebuje tudi 30-dnevno različico programa Easy CD-DA Recorder. Ko program namestite, boste ugotovili, da je precej preprost za uporabo. Gre samo za to, da izberete lokacijo, na kateri se nahajajo programi, ki jih želite pretvoriti – glasbeni CD ali imenik na trdem disku PC-ja – ter nato določite, v kateri format jih želite prenesti. Preprosteje skorajda ne gre, kaj?

Pred pričetkom uporabe si morate pridobiti geslo za namestitev, postopek pridobitve pa je opisan na samem CD-ju pri opisu programa. Na voljo je tudi nadgradnja.

ANIMATOR DV SIMPLE

Celoten program

Ste videli *Chicken Run* in se navdušili nad animacijskimi učinki? No, pripravite se na nekaj podobnega, saj vam prinašamo program za obdelavo videa, namenjen izdelavi animacij. Uporabite *AnimatorDV*, da ustvarite učinke petja LEGO figuric ali pa posnamete rožo od popka do popolnega razcveta. Posnetke lahko uvozite z DV kamkorderja, prepričajte pred zagonom pa se prepričajte, da imate najnovejšo različico DirectX.

Programu je priložena datoteka PDF z navodili za uporabo, ker pa gre za program z veliko možnostmi, ga ne boste obvladali v enem popoldnevu. Če postanete mojster, boste morda želeli svoja dela tudi prodajati, za kar potrebujete nadgradnjo, o kateri je na voljo več podatkov na našem disku. Še serijska številka za namestitev: ADV11833092-830.

TEHNIČNA POMOČ

Zbirka programov

Ob obširnem članku z nasveti za boljše delovanje računalnika, ki se prične na strani 84, vam prinašamo tudi orodja, ki bi vam znala priti prav. Na disku je ob vsakem programu na kratko navedeno, kaj počne, med drugim pa vam prinašamo *HARDiNFO 2002 Professional, Hot CPU Tester Pro, Internet Anywhere Toolkit, Internet Optimizer 6, PC Doctor OnCall, SiSoft Sandra Standrard 2003.9, System Analyser 5.2, TweakNow PowerPack 2003 Pro, TaskInfo 2003, #1-TuffTest-Lite, AcmeDiag, AIDA32 Worldwide Sysinfo Tool, BigFix, DocMemory RAM Diagnostic, FreeMeter, FreeRAM XP Pro, Fresh Diagnose 5, GL Excess, Network Probe, Spotlight on Windows, 3DMark03, Ashampoo Utilities, Boost XP, CD-R Diagnostic, Dacris Benchmarks 5, Data Advisor 5, End Task Pro, GoldMemory* in *HARDiNFO 2002 Standard Edition*. Zaradi prostorske stiske so nekateri programi na voljo le v DVD izdaji.

>>DRUGE DOBROTE TEGA MESECA

Dodatki za igre

Zakaj si ne bi podaljšali užitka ob igranju igre, za katero ste odšteli devet tisočakov? Ta mesec vam prinašamo dodatke za *Age of Mythology*, modele in objekte za *Rollercoaster Tycoon 2*, nova vozila in druge dodatke za *Grand Theft Auto III*, moda *Quake: Tenebrae* in *UT2003: Mutators*. Kupci DVD različice si boste lahko naložili tudi *FIFA Creation Centre editing, Half-Life: Earth Special Forces* in *Todesangst 2*. Pišite mi z željami, za katero igro bi želeli videti dodatke.

Tom Clancy's Rainbow Six Raven Shield

Tom Clancy je aktivnejši kot kadar koli poprej. Potem, ko vam ta mesec prinašamo opis *Splinter Cell*, najboljše igre z njegovim imenom doslej, lahko že naslednji mesec pričakujete nadaljevanje slovite serije *Rainbow Six*. Za ogrevanje si tokrat postrezite z demo različico in poveljujte elitnemu oddelku posebnih enot ameriške vojske, ki se spopada s skrivnostno teroristično silo.

Rayman 3: Hoodlum Havoc

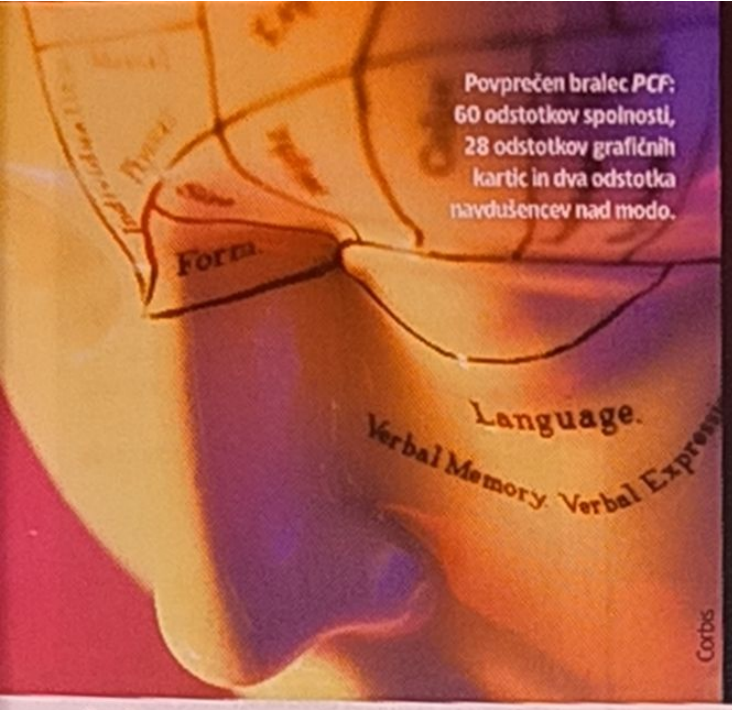
Tik pred zaključkom redakcije smo prejeli igralno kodo *Raymana 3*, naslednje platformske igre v seriji, na katero Ubi Soft trenutno veliko stavi. Žal je bilo prepozno, da bi igro uvrstili v to številko, zato pa imate vi možnost, da pred izidom igre preizkusite demo in ocenite, ali so platformske igre še vedno tisto, kar so bile včasih – družinska zabava brez omejitev. Tomažev opis pa preberite v naslednji številki.

SAMO DVD

PC BES

Besede **Ian Harris**

Ste bili kdaj tako besni na svoj PC, da bi ga najraje zdruznili? Niste edini – vse več ljudi se znaša nad svojo strojno opremo ali pa računalnik uporablja za maščevanje. Ian Harris je globoko zajel sapo in pričel raziskovati.



Povprečen bralec *PCF*: 60 odstotkov spolnosti, 28 odstotkov grafičnih kartic in dva odstotka navdušencev nad modo.

POIMENUJTE SVOJ BES

Psihologinja Constance McKenzie razlaga jezo.

"Jeza je eno najbolj napačno interpretiranih in pogosto izrabljanih človeških čustev. Prvič, jeza je reakcija na notranje čustvo in ne načrtovano dejanje. Drugič, jezimo se vsi. Tretjič, zaradi čustva, ki definirajo jezo, v nas povzročijo občutek ranljivosti in slabosti; in vsaj za trenutek se v jezi počutimo močni in imamo vse pod nadzorom. Četrtič, vedenja ob jezi se priučimo, zato ga lahko zamenjamo s kakšnim bolj zdravim vzorcem. Petič, jeza je lahko trenutna reakcija na izoliran trenutek, lahko pa je tudi odgovor na več situacij. Jeze ni zdravo zadrževati, toda čeprav nas impulzivno sproščanje jeznoritosti trenutno pomiri, s seboj prinaša negativne posledice. Če želimo spremeniti svoje vedenje ob jezi, moramo vedeti, od kod jeza izhaja. Obstaja kopica faktorjev, ki povečujejo verjetnost jezne reakcije. Svoje starše smo že vsi videli jezne, vendar smo videli tudi, kako so se pomirili in najverjetneje kopiramo njihovo vedenje. Torej so vrste jeze priučene. Drugič, če smo frustrirani ali pod stresom, je večja verjetnost, da bomo odreagirali jezno. Tretjič, tudi utrujenost vpliva na večjo verjetnost jezne reakcije in četrtič, če svoja čustva raje zadržujemo in o njih ne govorimo, potem se pritisk počasi dviguje in na koncu seveda pride do eksplozije."

Štejte do deset, pomislite na kaj lepega in se sprostite. Drugače boste postali eden izmed 50 odstotkov pisarniških delavcev, ki so svoje frustracije izkalili na PC-ju. Ali pa sedite na drugi veji računalniškega besa, torej ste eden izmed mnogih, ki PC uporabljajo za maščevanje.

Angleški policist Nick Jackson je bil tako jezen na luknjaste ceste v svojem okrožju, da je postavil spletno stran, kjer je objavil nazorne slike omenjenih lukenj in tako osramotil dorsetski lokalni svet. In da bi bradate može še bolj razbesnil, je registriral domeno **www.dorsetcountycouncil.com**. Morbidna stran z imenom "Kaj se lahko zgodi", kot dokaz o problematiki prikazuje uničeno kolesje policistovega VW Golfa. Predstavnik za stike z javnostmi dorsetskega sveta pravi, da se zavedajo obstoja spletne strani. "Pravno očitno nimamo nobene pravice do imena domene. Žal nas je gospod Jackson prehitel. Skrbi nas, da to stran veliko ljudi zamenjuje za uradno stran sveta, gospod Jackson pa se strinja, da bo bolj nazorno nakazal razlike. Komentarji so dobrodošli."

Izgubite stran

Jezni Frank Whiterstone je splovil **NTHellWorld.com**, ki nezadovoljnim strankam angleškega ponudnika interneta in telekomunikacijskih storitev NTL ponuja kraj, kjer lahko svobodno potarnajo. Stran je postala vozlišče za napade na NTL, kjer stranke psujejo NTL-ovo tehnično podporo in kolnejo zavoženo kadrovanje vodstva. NTL-ov odgovor? Odkup strani. "To je bila drzna poteza," pravi NTL-ov človek za stike z javnostmi. "Vedno iščemo poti za izboljšanje naše tehnične podpore. Namesto da bi postavili novo stran, smo z nezadovoljnimi strankami na NTHellWorld vzpostavili dialog." Frank Whiterstone se je pozneje zaposlil pri NTL in iz londonske pisarne vodi spletno stran. Ta čudaški dogovor pomeni, da si NTL lasti in vodi stran, na kateri govorijo o ne ravno bleščeči plati podjetja. Frank je NTHellWorld skupnost pomiril in jim razložil, da njegova nova zaposlitev pomeni, da bo lahko v njihovo korist deloval "znotraj NTL-a" in da administratorska politika ostaja nespremenjena. Kljub prodaji ostrina strani ni otopela, saj so nazadnje objavili novico, da je NTL nekemu upokojencu zaračunal telefonske pogovore v vrednosti 9.500 EUR, priobčili pa so tudi novico o nizki morali njihovega podpornega osebja. Kaže, da se je Frank na koncu le maščeval...

Spletne strani kot orodje maščevanja obstajajo že odkar je internet vstopil v komercialno ero. V devetdesetih smo tako doživeli pravo poplavo anti-Microsoftovskih spletnih strani (zanimivo je, kako na skoraj vseh teh straneh Gatesa primerjajo s Hitlerjem), seveda pa je splet primeren tudi za diskreditacijo takšnih ali drugačnih političnih opcij.

Driver's web fight over state of county's roads

Nick Johnson se ni odločil pisati svojemu poslancu, temveč je slabo stanje cest v svojem okraju predstavil kar na spletni strani.

Internet vpletenim pač ponuja visoko stopnjo anonimnosti, zato gre za nekakšen *bianco ček* za vse nergače in druge, ki imajo za bregom čisto svoj načrt. Seveda pa vsega ne gre jemati kot suho zlato, saj pogosto gre za takšno ali drugačno vrsto provokacije ali reklame, pogosto pa mora posredovati tudi policija.

Če PC besa nikakor ne morete nadzorovati, so na voljo tudi bolj drastične rešitve...

>>Jezni Frank Whiterstone je splovil NTHellworld.com, stran, na kateri so se lahko nezadovoljne stranke potožile. NTL-ov odgovor? Stran so odkupili.

Raziskave kažejo, da kar 60 % odsotnosti od dela bot rujejo psihološke težave, kot so stres, depresija in jeza.

MOJSTER PREVODOV

"Maščevanje" na šaljiv način.

Internet skorajda vsakemu nezadovoljnežu ponuja anonimno in neverjetno učinkovito sredstvo za izražanje nezadovoljstva. V glavnem besedilu boste ugotovili, da gre pogosto za prav brutalna in žaljiva sporočila, vendar pa obstaja tudi drugačen način, ki je sicer piker, zato pa nikogar ne žali neposredno.

Večina obiskovalcev kinematografov in rednih gledalcev televizije je na tak ali drugačen način odvisna od prevodov ali sinhronizacij gledane vsebine, vendar se pogosto izkaže, da bi ob nekaterih prevodih potrebovali še simultan prevod, saj je povedano pogosto iztrgano iz konteksta (ta izraz danes slovenski politiki že tako močno izrabljajo, da ga bomo počasi črtali s seznama) oziroma je prevod naravnost absurden. Glasnik vseh zatiranih gledalcev v tem primeru je spletna stran z dolgoletno tradicijo, MojsteR prevodov, ki jo lahko obiščete na **www.mojster.si**. Opozorilo: uredništvo *PC Formata* opozarja, da lahko predolgo ogledovanje strani povzroči omedlevico – zavoljo smeha, seveda...

Namesto da g. Toporišiča zanima računalniško izrazoslovje, bi lahko v roke vzel nekatere "prevajalce".

Maščevanje je sladko

Je pa ena zgodba o maščevanju, ki je svojih 15 minut slave doživela tudi kot uspešnica na elektronski pošti – in to zahvaljujoč spletni družabni strani Friends Reunited. Ko je omenjeni portal postal meka za vedno mlajše občinstvo, so osebni profili prijavljenih dobili razsežnosti oddaj Jerrya Springerja. "Poročena sem s kupom gnoja, imenovanim David Freeman in kot je nekaterim znano je obiskoval Beauchampov kolidž," je napisala neka besna uporabnica. "Podrobnosti v svojem profilu je zbrisal, saj ga je sram priznati, da je 5. januarja 2000 iz svojega življenja zbrisal ženo in devetletno hčer ko je srečal prostittko Claudio Hillyer in se z njo spustil v horizontalne užitke, medtem ko sta žena in hči kupovali božična darila." Užaljena žena je nato ime in naslov svoje tekmice objavila na celotnem profilu in sošolce svojega moža vzpodbudila, da jo pokličejo "za zelo slab, a brezplačen oralni seks."

Pa je spletno maščevanje vedno to, kar kaže na prvi pogled? Jonathan Gabay, avtor knjige *Reinvent Yourself*, pravi, da se nekateri ljudje pretvarjajo v samoobtoževanju in to samo zato, da bi razkrili svoje skrivnosti. "To je prav fascinantno. Nekdo poreče: 'Objavil bom res neumestno sliko samega sebe,' saj ve, da je le malo možnosti, da bi ga kdo prepoznal. Vendar gre za tveganje, ki nas spolno vzburja." Nekateri jemljejo govorice o svoji spolnosti kot samoizpoved oziroma to jemljejo kot pohvalo svoji radoživosti. "Ko jih odkrijejo, lahko zanikajo, da ima to kar koli opraviti z njimi ali – in tukaj stvar postane zares zanimiva – pa priznajo, da so zadevo napisali in pričakujejo vašo diskretnost, kar ljudi seveda samo vzpodbudi, da stvar povedo naprej."

"Jezni nekdanji uslužbenci so nam priskrbeli kopico podrobnih in natančnih podatkov o svojih delodajalcih."
BOB KRUGER

Zavohajte, kje smrdi

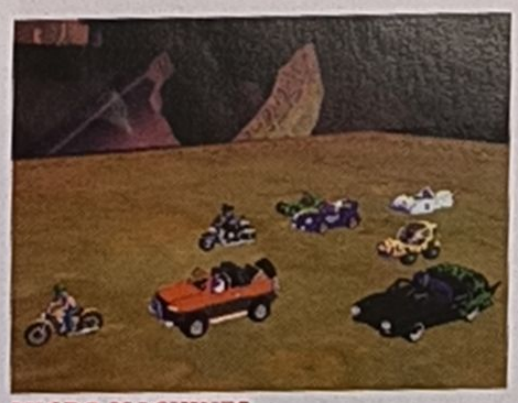
Vendar pa včasih jeza uporabnika interneta stopnjuje na tak način, da tarnanje na spletu enostavno ni prava odrešitev. Ko je nek lokalni svet v Avstraliji zavrnil prošnjo za zaposlitev občana Viteka Bodena, se je ta odločil maščevati tako, da je vdrl v računalniški sistem, ki nadzira kanalizacijo in je v lokalne reke in parke izpustil na milijone litrov fekalij. Smrad je dosegel celo hotel Hyatt. Boden je v sistem vdrl s pomočjo prenosnika in Wi-Fi omrežja, znanje pa si je pridobil, ko je delal pri podjetju, ki je sistem načrtovalo. "Ribe so poginile, voda je postala črna, ljudje pa smradu enostavno niso mogli prenesti," je povedal predstavnik za stike z javnostmi avstralske naravovarstvene agencije. "Bodenova dejanja so bila premišljena in sistematična in na področju, ki ga obiskujejo družine z otroki, je povzročil veliko škodo." Bodena so lanskega septembra obsodili na dve leti zapora zaradi vdora v računalniški sistem in namerno poškodovanje okolja.

Hej, vi tam!

Svojemu nekdanjemu delodajalcu se lahko maščujete tudi na bolj plemenit način, in sicer tako, da ga prijavite zaradi uporabe piratskega programja. V Sloveniji na vsak kos izvirnega poslovnega programja obstajajo štirje piratski izvodi in BSA je hitro spoznala, da so nezadovoljni nekdanji zaposleni delavci zlata jama informacij o nelegalnih programih. Podobno stanje je tudi v tujini, zato je Bob Kruger, predsednik BSA povedal, da "so uslužbenci, ki so bili odpuščeni, veliko bolj motivirani, da nas pokličejo."

FRUSTRIRAJOČE IGRE

Pa kaj ne gre za prekleto zabavo...

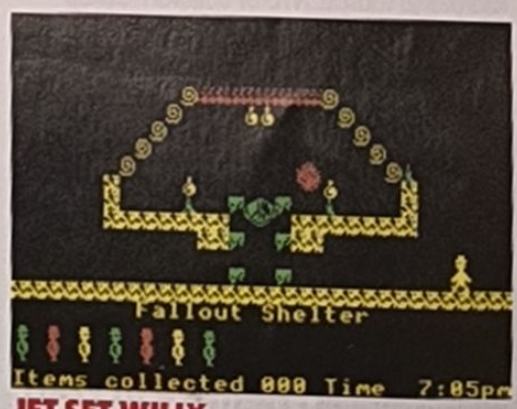


MICRO MACHINES

Prične se kot čista zabava, vendar pride do točke, ko lahko nasprotniki vozijo hitreje kot vi. Plin boste sicer tiščali do konca, vendar vas bodo zlahka prehiteli. Prekleti računalniški goljufi!

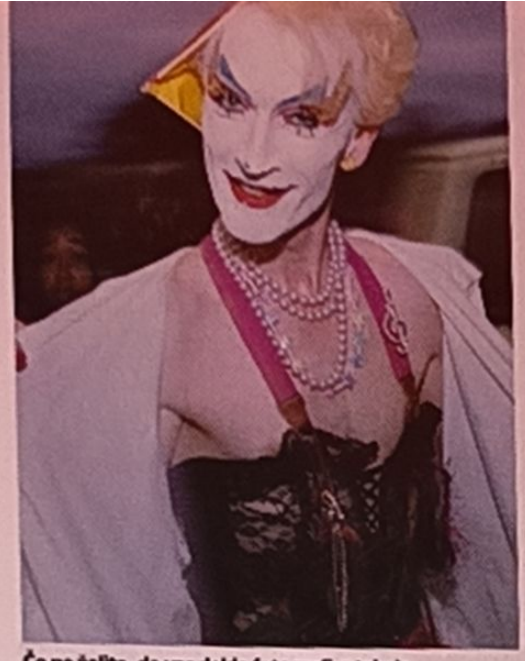
TOMB RAIDER

Izvirni *Tomb Raider* je bil znan po čudaških mestih za reinkarnacijo. Se vam je skok ponesrečil in ste postali šiškebab? Žal, vendar boste morali z Laro spet prehoditi že znana ozemlja.



JET SET WILLY

Le kako je kdo sploh lahko igral to igro? Willyevi skoki naj bi bili standardne dolžine, vendar razdalja med ploščarni ni bila korektno izvedena, kar je vsekakor recept za uničenje računalnika.



Če ne želite, da vas dekle fotografira takole oblečenega, potem je za božjo voljo nikar ne razjezite.

"Nekoč sem udaril po ohišju, prebil plastično masko in si porezal palec in kazalec"
BRALEC PC FORMATA

Organizacija, ki so jo ustanovili programski giganti, kot sta Microsoft in Macromedia, za informacije pogosto ponuja nagrade. Pri BSA tudi pravijo, da večino prijav preko njihove spletne strani prejmejo izpod tipkovnice sistemskih administratorjev, programerjev in drugih računalniških znalcev. Seveda je takoj razvidno, od kod izvira zadovoljstvo – če se odzovejo na prijavo, bodo premetali pisarne ter na "sramotilnem stebru" na svoji spletni strani objavili ime podjetja, lahko pa podjetje tudi finančno kaznujejo. "Jezni nekdanji uslužbenci so nam priskrbeli kopico podrobnih in natančnih podatkov o svojih delodajalcih," pravi Kruger. "Podjetja morajo razumeti, da jih od BSA-jevega posredovanja loči le en nezadovoljni uslužbenec."

Vendar je bilo le malo odpuščenih uslužbencev tako jeznih kot nekdanji Intelovec Kourosh Hamidi. 50-letni Hamidi je bil odpuščen leta 1995 po dolgotrajni bitki s kadrovsko službo. Zavoljo svojega sovraštva je splovil stran

EKSTREMEN PC BES!

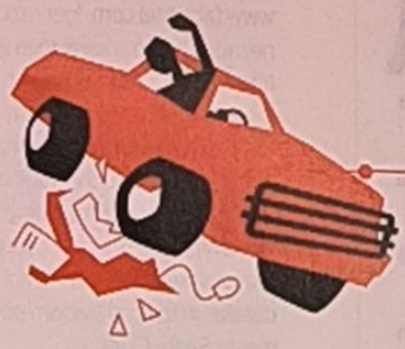
Kako lahko PC-ji labilneže potisnejo preko roba peklenske luknje.

MOŠKI, KI JE USTRELIL PC

Težavni PC je svojega južnoafriškega lastnika tako razjezil, da je vzel pištolo in ga prelukнjal. Njegov kolega je povedal, da je zafrustrirani prijatelj PC razstrelil iz čistega obupa.

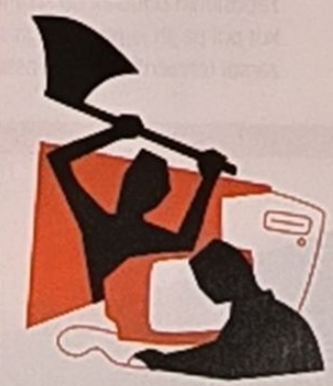
MOŠKI, KI JE POVOZIL PC

Symantecovi anketarji so v neki raziskavi odkrili, da se je nekdo tako razjezil nad svojim računalnikom, da ga je povozil. Anketar je ob obisku človeka na dvorišču odkril dele računalnika.



ŽENSKA, KI JE RAZSEKALA PC

Ljubosumno Jill Michetti so kaznovali z 200 EUR globe, potem ko je med napadom na PC z mačeto poškodovala moža. Devetindvajset-letnico je razburil čas, ki ga je mož namenil delu z računalnikom.

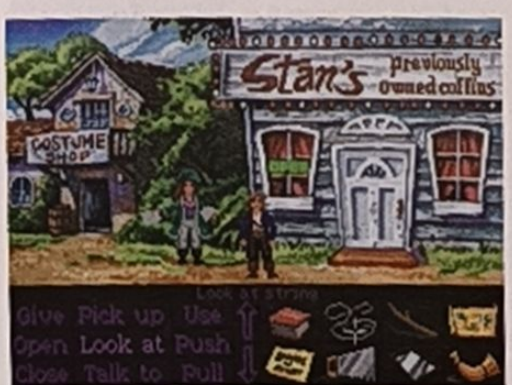


HEKER S SEKIRO

John Evans je hotel prijatelju pomagati popraviti računalnik, za nagrado pa je dobil razklano lobanjo. Prijatelje je namreč verjel, da je Evans na njegov računalnik namestil spyware aplikacijo in ga je napadel s sekiro.

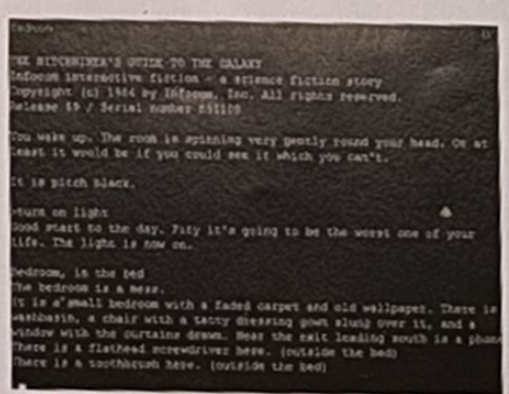
Ilustracije Paul Oakley

67 % uporabnikov računalnika je ob delu doživelo jezo, frustracijo ali ogorčenje nad računalnikom.



MONKEY ISLAND

"Tega ne morem pobrati". Aaargh! V tej igri ste morali pogosto pobrati pomembne predmete, ki so bili veliki le nekaj pikslov in kazalec miške je bil enostavno prevelik, da bi lahko z njim pravilno manevrirali.



HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY

Na koncu ste naleteli na loputo, ki jo je bilo praktično nemogoče odpreti. Rešitev so namreč nameravali vključiti v nadaljevanje. Seveda nadaljevanja niso nikoli naredili.

SPYWARE

V tem epu iz leta 1996 ste igrali agenta CIA, ki raziskuje umor ruskega predsednika. V ta namen ste morali opravljati frustrirajoče naloge, kot je do piksla natančno retuširanje fotografije.

PRAVILA NADZORA JEZE

Prispevajo čisto mirni strokovnjaki pri **http://panicdisorder.about.com**.

01 **Sprijaznite se, da večine stvari na svetu ne morete nadzorovati.**

02 **Sprijaznite se, da vi izbirate, ali se boste zaradi tega razjezili.**

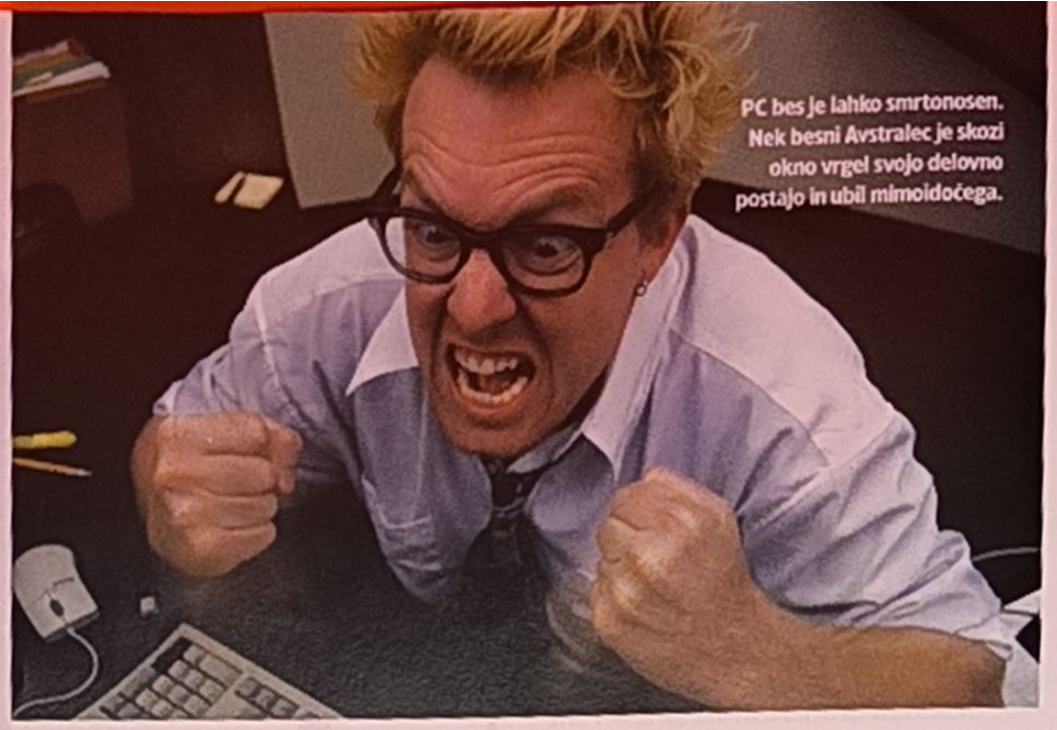
03 **Nihče vas ne razjezi – razjezite se sami.**

04 **Življenje ni pošteno, zato se s tem nikar ne obremenjujte.**

05 **Nihče ne želi biti v družbi jezne osebe.**

06 **"Jeza je plevel; sovraštvo je drevo." Sveti Avguštin**

07 **"Jezni bogataš je osovražen, jezni siromak pa zaničevan." T. Fuller**



PC bes je lahko smrtonosen. Nek besni Avstralec je skozi okno vrgel svojo delovno postajo in ubil mimoidočega.

www.faceintel.com, kjer razkrivajo vse nakopičeno nezadovoljstvo znotraj tega giganta. Hamidi je Intelovih 65.000 zaposlenih bombardiral s šestimi ločenimi elektronskimi pismi in jih usmeril na svojo stran ter vzpodbudil, da "spregovorijo", leta 1998 pa je Intel dosegel sodni odlok o zaprtju strani. Zato pa je ob začetku letošnjega leta svoje sporočilo Intelovim uslužbencem posredoval na edini preostali legalni način – s konja jim je predajal diskete, in to pred štabom podjetja v kalifornijskem mestu Santa Clara.

Melanholija

Vendar pa računalniki niso le sredstvo za izražanje jeze, temveč so vse pogosteje sami žrtve. V eni izmed raziskav v Evropski uniji je 8 odstotkov zaposlenih potrdilo, da so v jezi že udarili PC, več kot pol pa jih je potrdilo, da so že izgubili živce zaradi tehničnih težav. Ženske so si ob takem dogodku skuhale kavo, moški pa so potihoma preklinjali. Najnovejša britanska raziskava o kriminalu je razkrila, da je med delovnim časom prišlo do 1,3 milijona nasilnih dejanj, ki so vključevala 604.000 delavcev. Naše raziskave kažejo, da lahko klasične napake, kot je sesutje računalnika, ljudi potisnejo čez rob. Pravzaprav več kot 50 % britanskih delavcev trdi, da so se med delom tako razjezili, da so skorajda udarili kolega.

Vendar pa jezni pisarniški delavci niso edini, ki podležejo PC besu. "Nekoč sem udaril po ohišju in prebil plastično masko in si porezal palec in kazalec," pravi eden izmed bralcev angleškega *PC Formata*. "Pred nekaj dnevi sem poskušal iz enote CD-ROM iztakniti napajalni kabel in se ob tem močno razjezil. Kabel se je zataknil, zato sem močno potegnil in si na štrlečem kosu železa na napajalniku porezal roko. Poškodba je bila tako huda, da imam po operaciji kar šest šivov. Eden izmed rednih obiskovalcev angleškega *PCF* foruma je prav tako izkusil nasilje nad PC-jem. "Moj brat je zelo temperamenten in nepotrpežljiv, obenem pa si lasti izredno težaven PC. Že samo zaradi modrega zaslona je znal prijeti monitor in ga zalučati v steno."

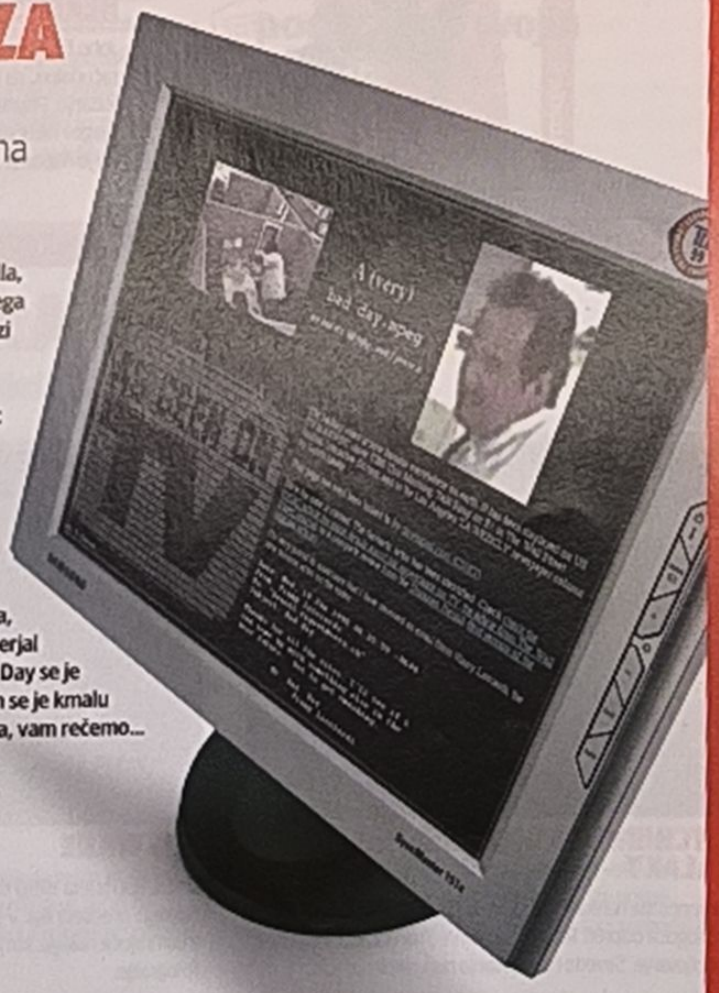
Besni mladeniči

Vkolikor bi radi nadzorovali svoj bes, se lahko obrnete na British Association of Anger Management (**www.angermanage.co.uk** – hej, tako ali tako bomo naslednje leto del Evropske

JEZA, JEZA

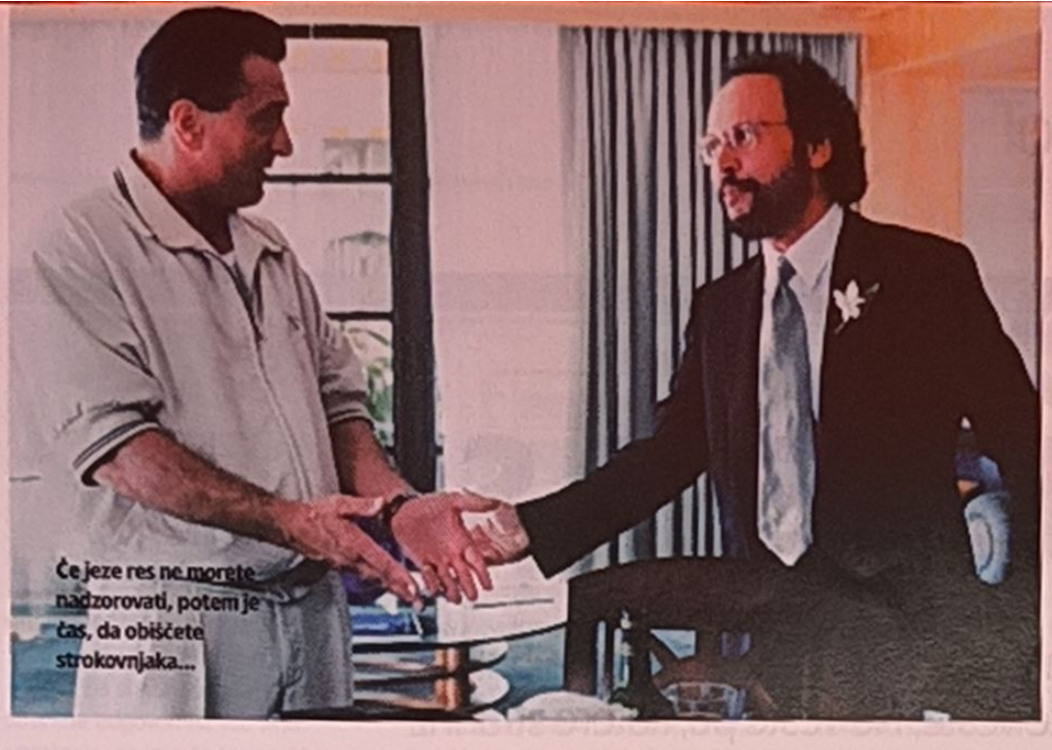
Kako je neka reklama prevarila svet..

Če imate prijatelje, ki prav radi posredujejo elektronska sporočila, ste verjetno že videli video jeznega pisarniškega delavca, ki se razjezi nad računalnikom. Pa veste, da gre za prevaro? Zvezda je pravzaprav čisto umirjeni igralec Vinny Licciardi. Zaslovel je s serijo reklam, v katerih je tehnološko podjetje Loronix reklamiralo svoje usluge digitalnega videa. V drugih je Liccardi igral delavca, ki krade pisarniško opremo in se pretvarja, da je poškodovan, da bi lahko izterjal odškodnino. A nasilni MPEG Bad Day se je izkazal za najbolj priljubljenega in se je kmalu znašel na internetu. Prava bomba, vam rečemo... http://rigaut.home.cern.ch/rigaut/badday.html



"Prenosnik, ki sem ga brcal po sobi, je veliko bolj robusten od mojega nožnega prsta, ki se je zverižil in pomodrel"
CHRIS KLOOPER

Žalosten in boleč rezultat poskusa brcanja PC-ja do smrti.



Če jeze res ne morete nadzorovati, potem je čas, da obiščete strokovnjaka...

unije), kjer prirejajo skupinske terapije, na katerih paciente naučijo kontrolirati izbruhe besa. Kaj torej lahko storimo, da preprečimo izbruh jeze? Direktor BAAM, Mike Fisher, pravi, da nič. "Nekateri ljudje bodo vedno jezni. Ljudi lahko samo naučimo, da z nižanjem nivoja stresa in razkrivanjem občutij nadzorujejo izbruhe." Fisher pravi, da se lahko jeza ob majhnih računalniških nevšečnostih, kot so spletne reklame, nabira tako dolgo, da pride do katastrofalnega izbruha. "Ljudi, ki so že po naravi jezniriti, zna težavna tehnologija še bolj podžgati." BAAM dela s skupinami od šest do dvajset ljudi in jih nauči kontrolirati jezo. Polovica se seminarja udeleži prostovoljno, druge pa so v to prisilili šefi oziroma kadrovska služba. "Seminarja se udeležujejo vsi – od direktorjev do voznikov tovornjakov," razlaga Fisher. Jeza ni bolezen, vendar je neposredno povezana s stresom, ki lahko povzroči infarkt. Mike Fisher ima teorijo, ki pravi, da je jeza povezana s prehrano: "Raziskovalci so odkrili, da toksična hrana vpliva na delovanje možganov."

Morda bi moral jezniriti Chris Klooper prenehati žreti piškote, saj si je zlomil prst, ko je brcal prenosni računalnik. "Bil sem na Švedskem in v hotelski sobi sem snemal elektronsko pošto," pravi Klooper, vodja marketinga nekega londonskega podjetja. "Nikakor mi ni uspelo pravilno nastaviti internetnega računa. Računalnik se ali ni hotel povezati ali pa sem iz zvočnikov slišal glas dekleta iz recepcije." Kris je v frustraciji prenosnik zamenjal za nogometno žogo in ga brcal po sobi. Prenosnik je preživel, njegov nožni prst pa ni imel takšne sreče. "Zlomil se je samo zatič, s katerim je pritrjen pokrov, drugače pa se je prenosnik izkazal za bolj robustnega kot moja noga. Vse do naslednjega dne nisem dojel, kaj se je zgodilo, tedaj pa je moj prst že izgledal zverižen in bil je čudne barve. Nekaj dni pozneje pa so mi razložili, da bi moral pred telefonsko številko dobavitelja interneta vtipkati 00." Chris se je zaobljubil, da ga tehnologija nikoli več ne bo spravila v bes. "Na mojem novem prenosniku so nameščeni Windows XP – to je veliko bolj sproščeno delovno okolje. Še posebej me navdušuje namizje z zelenim hribom in modrim nebom." Vendar še vedno ne bi bili radi v njegovi bližini, ko se mu bo med čem pomembnim zalomilo... **PCF**

Kičasta Intelova hiša. Jezni bivši uslužbenec Kourosh Hamidi se verjetno ne bo oglasil na kavi.

KAZNUJTE SVOJ PC

Vse več jeznih uporabnikov postavlja spletne strani, kjer uničujejo svoje mučitelje.

Lomljenje CD-jev
http://toast.ardant.net

Ste se spraševali, kaj se v mikrovalovni pečici zgodi s CD-ji? Pričnejo se iskriti, poskakujejo in eksplodirajo, od njih pa ostane le kup talne. Če ste mislili, da je težko očistiti zasušeno paradižnikovo juho, potem tega s CD-ji nikar ne počnite. Administrator strani obiskovalce vzpodbuja, da pošljejo slike svojih pustolovščin z mikrovalovno pečico – večinoma se topijo AOL-ovi CD-ji.

Lomljenje pladnjev CD-ROM pogona
http://bmh.cjb.net/writings/coffeeholder

Saj poznate tisti tehnološki (in mačistični) mit o uporabniki, ki pokliče tehnično podporo, ker je zlomila držalo za lonček kave na PC-ju? Stran je posvečena razbijanju tega mita, saj so pladnji očitno bolj odporni. S preizkusom so dokazali, da pladenj zdrži težo dveh opek, preden se zlomi.

Uničevanje računalnikov
www.auburn.edu/~phillds/destruction.html

Računalniki. Dvorišče. Jezni Američan s palico za baseball in macolo. Rezultat je seveda predvidljiv, a vseeno zabaven. "Spodaj boste našli slike mojih prijateljev in mene, medtem ko se zabavamo z računalniki," pravi Dack. Če bi vaš računalnik imel želodec, potem bi bila njegova vsebina razmazana po mizi.

Več kot 25 % rednih uporabnikov računalnika ima vsaj enkrat tedensko programske težave z računalnikom.

TOP 100 SLOVENSKEGA SPLETA

Pred iztekom preteklega leta ste množično nominirali najboljše slovenske spletne strani. To že veste. Ne veste pa, katere strani iz množice predlaganih, so se uvrstile med najboljšo stoterico.

Besede **Barbara Banović**

Priznati moramo, da je bil odziv na izbor cvetk slovenskega spleta neverjeten in da naše delo ni bilo niti najmanj lahko. Pet se nas je pošteno namučilo, da smo si podrobno ogledali čisto vsako predlagano spletno stran (no, razen pornografskih... slednjih je bilo predlaganih kar nekaj) in jih temu primerno ocenili.

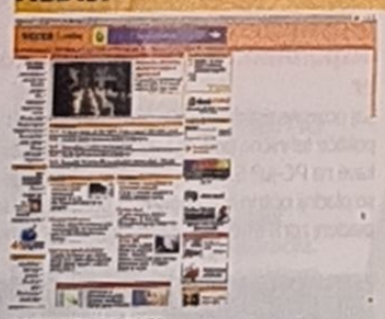
Ker vas seveda zanima, kaj in kako smo ocenjevali, bi bilo edino pravilno, da vam to tudi razkrijemo. Ocenjevali smo štiri kategorije za vsako spletno stran, in sicer izgled, vsebino, ažurnost ter prijaznost do uporabnika. Pri prvi kategoriji smo torej z oceno od 0 do 10 ocenili čisto vizualno plat vsake spletne strani, pri drugi vse, kar stran ponuja (in seveda relevantnost le-tega), pri tretji frekvenco osveževanja podatkov na spletni strani glede na njen namen in pri četrti, do kakšne mere si bo povprečen uporabnik polomil zobe, nohte in živce pri brskanju po strani. Povprečne ocene za vsako kategorijo smo spet popovprečili in dobili povprečno skupno oceno. To seveda pomeni, da so strani z višjimi ocenami tiste, ki jih je doletela čast včlaniti se med 100 najboljših strani slovenskega spleta.

Verjetno se vas bo našlo nekaj, ki boste kaj hitro potarnali, da se kakšna domnevno odlična spletna stran ni znašla med izbrankami. In potem bo nekdo med nami zmedeno pomežiknil in vprašal: "In zakaj točno je niste predlagali?" Da, dragi bralci, izbirali smo med spletnimi stranmi, ki ste jih predlagali sami in če niste predlagali nobene, boste morali počakati na naslednje leto in to postoriti takrat. Iz omenjenega seveda sledi, da bomo pri *PC Formatu* na preži za novimi in dobrimi spletnimi stranmi, ki prihajajo izpod prstov slovenskih oblikovalcev, podrobnosti o naši preži pa vam bomo izdali takrat, ko se bomo odpravili v izvidnico. Do takrat pa budno brskajte po spletu in nas sproti obveščajte o vsem, kar se vam zdi vredno omembe.

Prostorska stiska nam je onemogočila, da bi vam predstavili čisto vse spletne strani, ki smo jih izbrali, zato vam predstavljamo pet najboljših iz vsake kategorije. Povezave do vseh sto izbrank pa lahko najdete na naši strani **www.pcformatslo.net**, ki je ni med stotimi.

PCF

MEDIJI



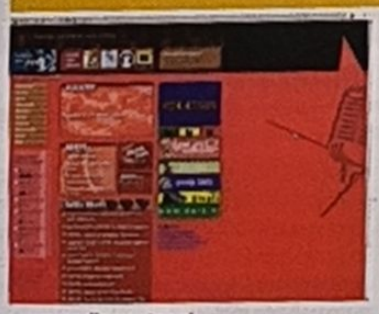
www.vecer.com
Klasična spletna stran klasičnega dnevnega časopisa. Ogromno svežih in predvsem pregledno razvrščenih informacij.

www.mladina.si
Odličen in že skoraj kontroverzen tednik spremlja primerna spletna stran. Če si je še niste ogledali, ste zamudili... skoraj vse.

www.delo.si
Spletna stran osrednjega slovenskega dnevnika, katere največja vrlina je preglednost.

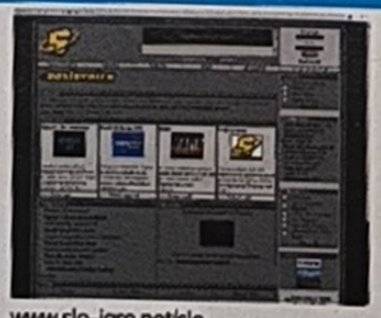
www.rtvslo.si
Nacionalna RTV hiša ve, kako se stvari streže, ko je treba narediti spletno stran. Neverjetno ažurna in z obsežnim arhivom oddaj.

INTERNET, RAČUNALNIŠTVO

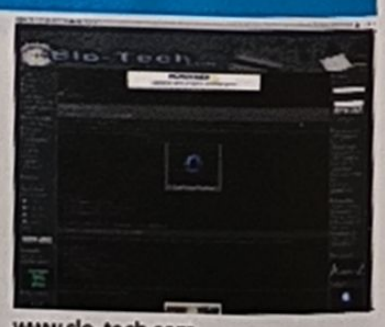


www.radiocenter.si
Mariborski radio Center si je omislil pisano spletno stran, ki ponuja sveže informacije in možnost poslušanja radia preko spleta.

www.natosoldier.com
Odlična spletna stran slovenskega OFP klana, ki ponuja še celo vrsto dodatnih informacij, pregledno razvrščenih po strani.



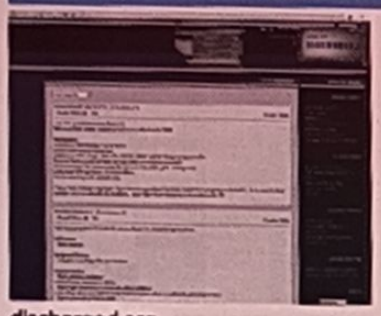
www.slo-igre.net/slo
Stran, posvečena računalniškim igram. Odlično in pregledno oblikovana, z bogato vsebino.



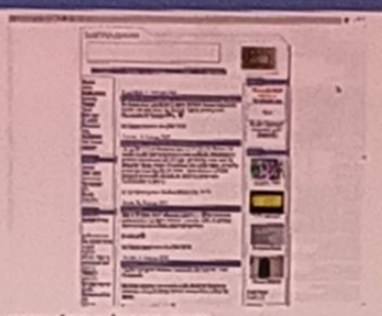
www.slo-tech.com
Novice iz računalniškega sveta, testi najrazličnejše opreme, forum in še kaj. Obvezen ogled.

Top 100 slovenskega spleta

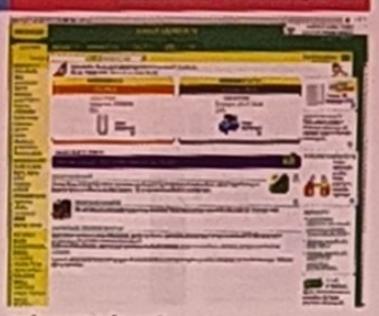
NAKUPOVANJE IN



discharged.org
Vse, kar ste si želeli vedeti o online igranju, pa si niste upali vprašati. Če stran ne odgovori na vsa vaša vprašanja, pa ima še forum, kjer vam bodo gotovo pomagali.

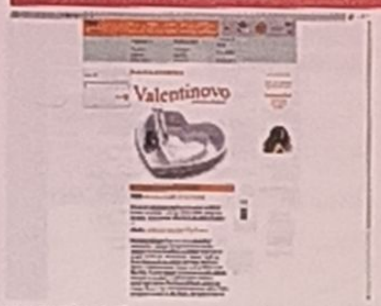


www.icevulcano.com
Spletna stran, na kateri lahko najdete cel kup informacij, od novic, do različnih testov, nasvetov, foruma ipd. Vse na temo računalništva.



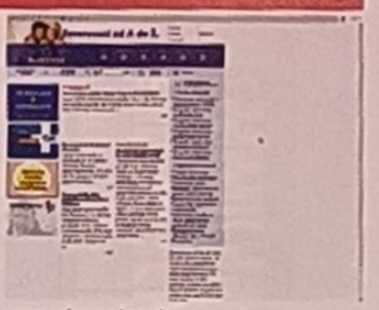
nakup.merkur.si
Merkur si je omislil odlično oblikovano, pregledno in vsestransko uporabno spletno stran, ki omogoča tudi spletni nakup.

POSLOVNE STRANI



www.dom.si
Pregledna in očem prijetna stran trgovine Dom prav tako omogoča nakup najrazličnejših izdelkov preko spleta.

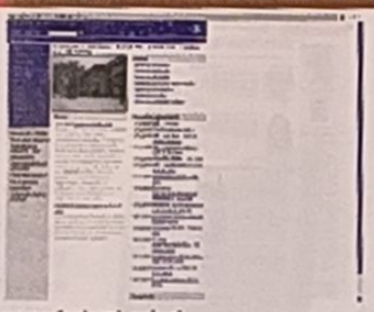
www.trigi.si
Uradna spletna stran Nogometne zveze Slovenije, preko katere lahko kupite najrazličnejše, z nogometom povezane, izdelke. Sveže novice so le dodaten bonus.



www.slovenica.si
Spletna stran zavarovalnice Slovenica, ki se ponaša s preglednostjo, izčrpnimi informacijami in možnostjo sklepanja ali izračunavanja zavarovanja kar preko spleta.

KULTURA IN IZOBRAŽEVANJE

www.renault.si
Spletna stran Renaulta v Sloveniji. E-povpraševanje omogoča neposreden kontakt s prodajalci avtomobilov.

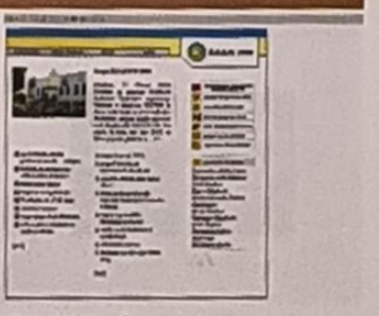


www.feri.uni-mb.si
Mariborska Fakulteta za elektrotehniko, računalništvo in informatiko se ponaša z verjetno najboljšo tovrstno spletno stranjo, ki ji ne manjka niti klepetalnica za študente.

www.sbaza.net
Študijska gradiva za srednje šole in fakultete, zbrana na enem mestu. Zanimivo, pregledno in uporabno. Tudi za tiste, ki ste s šolanjem že končali.

www.svarog.org
Izobraževalno društvo Svarog na svoji spletni strani ponuja bogato izobraževalno bazo. Spletna stran je ena najpreglednejših, ima pa res bogato vsebino.

www.2b.reallyrules.com
Nek 2.b, ki ga ni bilo mogoče spregledati. Odlično oblikovana stran, ki ji manjka podatek o tem, od kod sploh je ta 2.b.



www.soum.si
Mariborski ŠOUM si je omislil pregledno spletno stran z obilico informacij, ki so nepogrešljive za vse študente.

KAKO DO DOBRE STRANI

Nasveti iz rokava...

01 NAMEN

Za začetek razmislite, čemu naj bi bila stran namenjena. Strani, ki so same sebi namen samo smetijo splet in otežujejo iskanje relevantnih informacij. Če nimate ničesar povedati, tega ni potrebno razglašati celemu svetu.

02 NAČRT

Izdelajte si načrt, kako bo stran izgledala (papir in svinčnik nista slaba ideja). S poštenim konceptom bo vaše delo neprimerno lažje, konec koncev bo pa tudi končni rezultat nečemu podoben.

03 OPTIMIZACIJA

Med postavljanjem spletne strani poskrbite za to, da bo primerno optimizirana. Vsaj osnovna stran mora biti urejena tako, da so slike dovolj majhne in dovolj nizke kvalitete, da uporabniku ne bo potrebno čakati teden dni, da si bo stran lahko ogledal.

04 PROGRAMI

Obstaja veliko programov, ki so namenjeni postavljanju spletnih strani oz. sami generirajo kodo HTML med delom. Pazljivo izberite, ker nekateri ustvarjajo tono nepotrebne navlake v kodi in običajno take strani ne delujejo pravilno v različnih brskalnikih.

05 BARVE

Ko izbirate barvno podlago vaše strani razmislite o primernih kombinacijah. Stran, na kateri barve povzročajo glavobole po prvih petih sekundah ogledovanja, ne bodo požele aplavza. Tudi kontrast med besedilom in ozadjem je pomemben, saj neberljivih sestavkov nihče ne bo bral.

06 REKLAME

Če morate svojo stran financirati s pomočjo reklam, uporabite pasice, na katere lahko uporabnik po želji klikne, ne pa ločenih oken, saj so slednja nadvse nadležna. In če se že odločate za pasice, naj jih bo po možnosti manj kot tri tisoč in naj bo stran mogoče tudi dejansko videti.

07 (NE)VSILJIVOST

Ponujanje možnosti, kot je dodajanje strani med priljubljene ali odrejanje strani za domačo stran brskalnika, je neokusno. Uporabniki so se že davno naučili, kako narediti kaj takega in resnično ne potrebujejo dodatnih oken, ki jih bodo morali zapirati, da jim to povedo.

08 ORGANIZACIJA

Ne mečite podatkov po strani kar naključno. Logična razvrščenost podatkov in povezav bo uporabnika prepričala v ponoven obisk. Prav tako se potrudite in na podstrani vključite povezavo na prvo stran in ne delajte labirintov iz podstrani, v katerih se bodo uporabniki izgubljali.

09 ZVOK

Če se vam že zdi nujno pri oblikovanju strani vključiti zvočno podlago, dajte uporabniku možnost, da zvok izklopi. Ko slišite neko skladbo milijontič zaporedoma (po možnosti v formatu MIDI), se vam bo zagabila, ne glede na to, kako vam je všeč.

10 ANIMACIJE

Veliko uporabnikov je še vedno na klicnih linijah, zato se vsaj na uvodni strani poskusite izogniti kupom slik in animacij, na račun katerih se bo stran predolgo nalagala. Do slednjih izdelajte povezave in pripišite, da gre za zadevo, ki lahko traja nekaj časa. Dajte uporabniku izbiro, saj vas drugače ne bo nikoli več obiskal.

Po zadnjih raziskavah so uporabniki interneta lani zapravili 2,5 milijarde ur med čakanjem, da se naložijo različne spletne

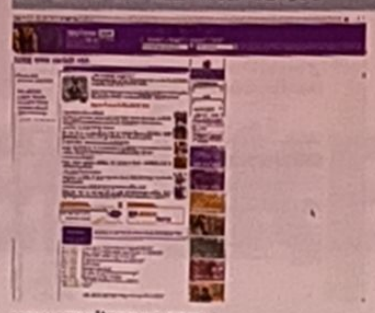
ZMAGOVITIH 100

Smetana slovenskega spleta

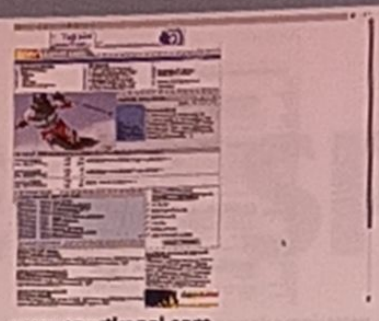
http://www.dnevnik.si/
http://www.mojpes.net/
http://www.vecer.com/
http://www.mladina.si/
http://www.filmplanet.net/
http://www.zvpl.com/
http://www.delo.si
http://www.kabi.si/si21/morel/
http://www.revijakapital.com/kapital/
http://www.gvrevija.com/
http://www.druzina.net/
http://www.monitor.si
http://ciciban-on.net/
http://www.racunalniske-novice.com/
http://www.rtvslo.si
http://www.pop-tv.si/
http://www.radiocity.si/
http://www.radiokaos.info/
http://www.radiokrka.com
http://radio.ognjisce.si/
http://www.raplus.com/
http://www.radiocenter.si/
http://www.radiostudent.si/
http://www.natosoldier.com/
http://www.slo-igre.net/slo/
http://www.slo-tech.com/
http://discharged.org/news.php
http://www.icevulcano.com/
http://nakupi.siol.net/
http://www.kabi.si/si21/avto
http://www.bolha.com/
http://www.comtron.si/
http://www.rolan.si/
http://www.enaa.com/
http://www.avto.net/
http://www.svet-knjige.com
http://www.sting.si/
http://nakup.merkur.si
http://www.rec-rec.com
http://www.dom.si
http://www.btc-city.com/
http://www.trigi.si/
http://www.slovenica.si/
http://www.renault.si
http://telegrami.posta.si/
http://www.darila.com/
http://www.efektshop.com
http://www.sitrade.si/
http://www.matrixmusik.com/
http://www.sbaza.net/

Priklikajte se do njih preko www.pcformatslo.net

ŠPORT IN REKREACIJA



www.mojtrener.com
Najnovejši krik mode je zdravo prehranjevanje in zdravo športno udejstvovanje. Na tej spletni strani boste izvedeli še preveč o obojem.



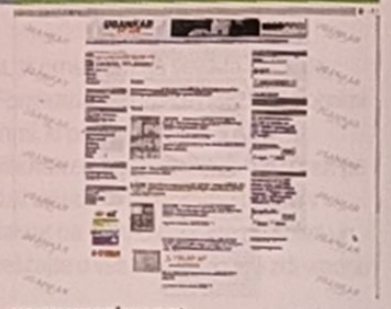
www.sportkanal.com
Vse novice iz sveta športa na enem mestu. Oblikovno sicer ne najlepša stran, ki pa se lahko pohvali z obilico svežih informacij.

www.nogomania.net
Ljubitelji nogometa bodo še kako veseli te (zelo zelene) spletne strani. Pregledno zastavljena stran, polna informacij.

ZABAVA IN PROSTI ČAS

www.prostimet.com
Tudi košarkarska stran si je utrla pot med najboljše. Klasično oblikovana stran z novicami iz sveta in Slovenije.

www.windzin.com
Ljubitelji deskanja na vodi so si omislili to klasično oblikovano, a simpatično in uporabno spletno stran.

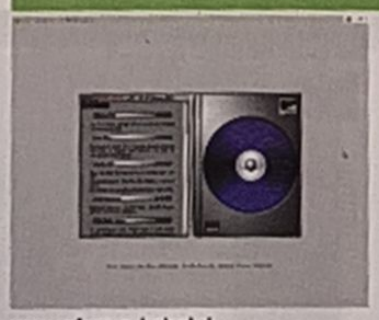


www.ugankar.net
Ugankarski slovar se je uspešno preselil na splet, skupaj z nagradnimi in nenagradnimi križankami. Nujen obisk za vse križankarje.

www.ravespace.net
Če vam že sam naslov ne pove vsega, naj vam razkrijemo, da gre za zanimivo spletno stran slovenskih raverjev.

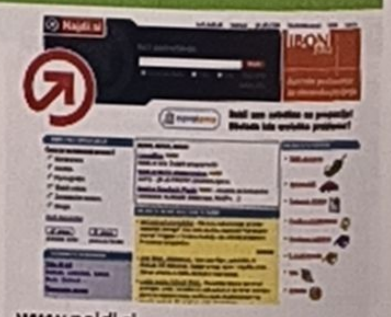
www.epremiera.com
Filmi na tisoč in en način. Izčrpne informacije, ki so pregledno razmeščene po spletni strani. Priporočljivo za vse ljubitelje sedme umetnosti.

www.kolosej.si
Spletna stran prvega slovenskega multikina ponuja sveže informacije o novih filmih, vključno z vedno zanimivim uporabniškim forumom.

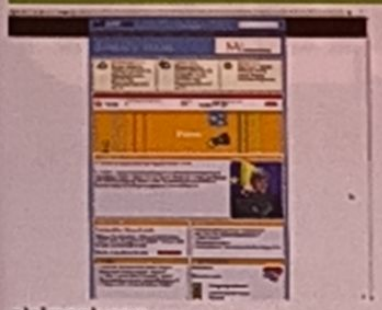


www.afera.g-kabel.si
Mogoče smo res pristranski, a spletna stran skupine Afera je odlično oblikovana in pregledna, povrhu vsega pa tudi redno vzdrževana.

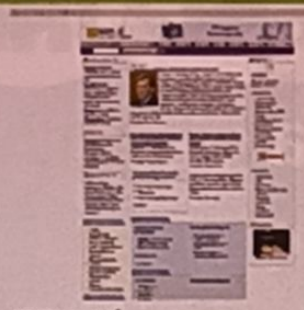
www.finance-on.net
Povprečno oblikovana spletna stran časnika finance skriva obilico svežih, zanimivih in predvsem uporabnih informacij.



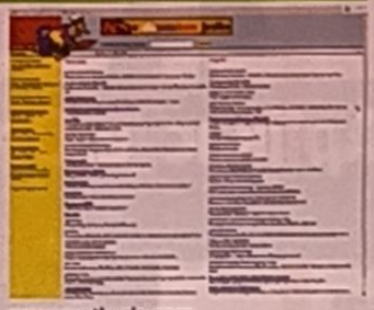
www.najdi.si
Najdi si je pistal ob koncu lanskega leta najbolje obiskana slovenska stran. Iskalnik in še kaj.



pinkponk.com
Portal PinkPonk je moderno zasnovana in ažurna stran, katere pomanjkljivost pa je počasno nalaganje. Vsebina: bogata.

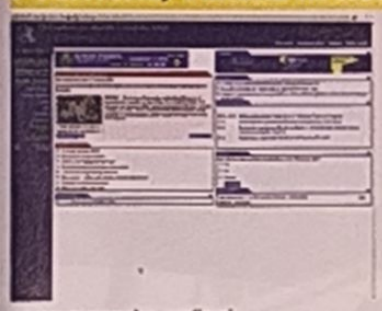


www.eon.si
Iskalnik, ažurne novice in kup uporabnih povezav. Eon.si je eden najpopolnejših slovenskih portalov.

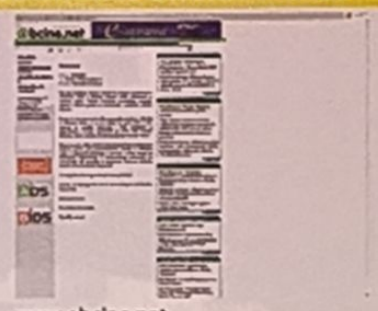


www.matkurja.com
Iskalnik Matkurja verjetno ni potrebno posebej predstavljati in edino logično je, da se je znašel med izbrankami. Druga stran v Sloveniji po obiskanosti.

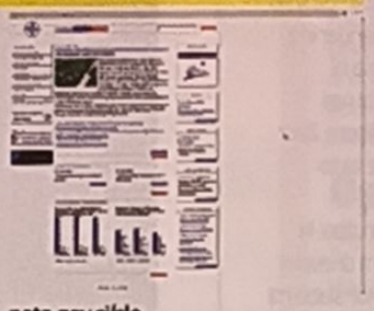
POLITIČNE, VERSKE IN HUMANITARNE ORGANIZACIJE



www.evropska-unija.si
EU: kaj, kako, zakaj, kdaj in še kaj. Če se bomo že morali odločiti, je dobro, da vsaj vemo, za kaj se odločamo.



www.obcine.net
Vse slovenske občine na enem kupu. Informacij poln koš. Oblikovno sicer neimpresivna, a uporabna in ažurna stran.



nato.gov.si/slo
Vse o tem, zakaj menda moramo v NATO. Natančno in ažurno. O argumentih pa naj sodi vsak sam.

Sedaj imate dober razlog, da preselite svojo pisarno domov.

NEC/MITSUBISHI
NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

NEC LCD 1701
Max. ločljivost: 1280 x 1024 / 76 Hz
Velikost pike: 0.264 mm
Odzivni čas: 16ms
Kontrast: 450:1
Svetilnost: 260cd/m²
TCO '99
144.900,00 SIT

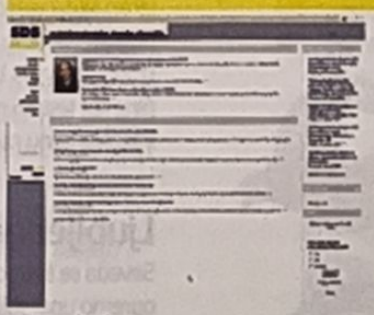
NEC LCD 1501
Max. ločljivost: 1024 x 768 / 75 Hz
Velikost pike: 0.297 mm
Odzivni čas: 30ms,
Kontrast: 350:1
Svetilnost: 250cd/m², TCO '99
92.900,00 SIT

PRODAJA:
BOF
Rolan
Big Bang
Janus Trade
Power Plus
Harvey Norman

NEC
www.nec-mitsubishi.com
Quality is visible.

Cenaje v SIT, že vsebuje DDV in je informativna.
Acord 92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana

www.zlsd.si
Klasično oblikovana stran ZLSD vsebuje obilico zanimivih in svežih informacij ter celo forum. Pohvalno, čeravno malce pusto.



www.sds.si
SDS ima sicer nelepo, a ažurno in izčrpno stran, ki se lahko pohvali tudi s preglednostjo in obsežnim arhivom novic.

ZMAGOVITIH 100
Smetana slovenskega spleta

http://www.svarog.org/
http://dijaki.gajba.net/
http://www.2b.reallyrules.com/
http://www.soum.si/
http://www.feri.uni-mb.si
http://www.mojtrener.com/
http://www.sportkanal.com/
http://sport.si21.com/
http://www.nogomania.net/
http://www.prostimet.com/
http://www.windzin.com/
http://www.ugankar.net/
http://www.ravespace.net/
http://www.mobilne-melodije.net/
http://www.epremiera.com/
http://www.kolosej.si/
http://www.afera.g-kabel.si/
http://zakloniscepreprepeva.com/
http://www.aaunique.com/
http://www.anvip.com/
http://www.finance-on.net/
http://www.karantanija.com/
http://www.mobisux.com/
http://www.mojdenar.com/
http://www.najdi.si/
http://www.najpovezave.com/
http://www.pikslar.com/
http://www.slowwwenia.com/
http://www.tabla-si.com/
http://slonep.net/
http://www.nepremicnine.net/
http://www.skladisce.com/
http://www.ptuj.com/
http://www.megaklik.si/
http://cool.mobitrg.com/
http://www.splet2.com/
http://www.honorarci.com/
http://pinkponk.com/
http://www.agencijanet.si/
http://loesje.slo.net
http://www.automobille.com/
http://www.eon.si
http://www.matkurja.com
http://www.nenato.com/
http://www.evropska-unija.si/
http://www.obcine.net/
http://nato.gov.si/slo/
http://www.lds.si/
http://www.sds.si/
http://www.zlsd.si/

Priklikajte se do njih preko www.pcformatslo.net

31 % uporabnikov interneta na spletu ne najde informacije, ki jo potrebuje.

Preizkušeno

Oprema/Dodatki/Aplikacije/Orodja Ultimativni testi

ZAKAJ DAN ŽENA NI DELA PROST DAN?

Andrej Potočnik, najvišji pri PCF

Pravkar smo prebrskali celotno uredništvo, da smo našli stenski kolendar in z grozo ugotovili, da marca ni nobenega praznika, ki bi nas razveselil s krajšim oddihom. Zato vas vprašam, ali smo se za to borili? Kaj smo res tako patriarhalno urejena družba, ki komajda priznava trpljenje žensk v preteklosti? Z enim ubogim dnevom žena se patetično skušamo opravičiti za stoletja izkoriščanja. Kar slabo mi postane ob hinavščini, ki jo zganjamo ob takšnih dogodkih. Zahtevam, da vlada uvede zakon, ki predpisuje dela prost dan osmega marca.

Sedaj, ko mi je pritisk padel nazaj pod magično mejo uplinjanja krvi, lahko razkrijem, kaj se je sploh pri naši hiši testiralo in kaj boste lahko našli na naslednjih straneh. Kot prvo je tu supertest osnovnih plošč, ki vam pokaže, kaj bi ta hip lahko bil najhitrejši sistem na tržišču. Za krajši test je poskrbela naša Barbara, katero prav radi porabimo (izkoristimo!), dobila velike škatle, v katerih so bili predvajalniki DVD. Ker je enote mogoče testirati le z gledanjem filmov, so bili družabni večeri v *PCF* štabu na dnevnem sporedu. Ob spremljavi kitajske hrane, pokovke, piva in pic, seveda. Da pa boste vedeli, kako so ti družabni večeri izgledali, naj na tem mestu citiram besede slavnega reporterja Milana, ki rad izjavi: "Ni nam lahko". Vendar pa to ni edina Pisana izbira ta mesec – preizkusili smo tudi digitalne fotoaparate s 5 megapiksli.

potocnik@videotop.si

Tehnična plat

PCF Laboratorij
Naše sobane za testiranje strojne in programske opreme obstajajo že 5 let. Skozi čas smo se naučili, kako oceniti kaj potrebujete, in vam nato povedati, kaj kupiti.

Izbor uredništva
To nagrado bodo prejeli izdelki, ki bodo inovativni, kvalitetni in bodo ponujali največ za svojo ceno. Če se boste odločili za nakup izdelka, ki nosi takšno nagrado, ste lahko prepričani, da ste kupili najboljše.

Dober nakup
Tole priponko smo rezervirali za dobre kupčije. Redno nadgrajevanje in vzdrževanje računalnika je lahko precej drago početje, zato za vas napeto spremljamo cene na trgu, da vam lahko predlagamo najbolj primerne nakupe.

Cene, ki segajo v nebesne višave? Če zares potrebujete dostop do interneta s katerekoli lokacije, potem se vam izplača.

Le namerite v satelit in streljajte.

Speči satelit

Pravi dostop do svetovnega spleta je utirjen v Zemljino orbito. Končno!

Starši! Vam je že dovolj tega, da otroke popeljete na Safari v Afriko in pri tem ugotovite, da je njihovo obdobje koncentracije tako kratko, da sedaj ob pogledu na krdelo levov, ki napadejo in raztrgajo gazelo, z zehajočim glasom porečejo, "dolgčas!" No, na srečo pri podjetju Iskra antene d.o.o. poznajo rešitev za to še predobro znano dilemo. Tvrdka iz Vrhnike namreč pri nas že lep čas ponuja neposreden dostop do interneta preko satelita (kar pomeni, da imate poleg sprejemnika tudi oddajnik), zato lahko sedaj vaši otroci igrajo *Quake* na sredi puščave Gobi. In ker hitrosti prenosa v obe smeri dosegajo 128 Kbps, boste imeli celo boljši ping kot lastniki modemov doma. No, saj je internet temu namenjen, kajne?

Ljubljenec medijev

Seveda se šalimo – zamisel, da bi tako drago opremo uporabljali za igre, je seveda bogokletna in prav zato jo je vredno preizkusiti. Zato pa bodo povezavo, do katere je moč dostopati preko Bluetootha ali LAN omrežja v Evropi, Bližnjem vzhodu in celo v Južni Afriki in Kamerunu, prej izkoristili dopisniki, poslovneži oziroma razne humanitarne organizacije.

Vendar pa se stavek "*UT 2003* sem igral iz beduinskega šotora" sliši tako zelo dobro...

Seveda za takšno mobilno povezovanje potrebujete tudi primeren transciver (sprejemniško/oddajni modul), ki vam ga seveda prodajo po ne ravno nizki ceni. Kratka faza testiranja, med katero modem s pomočjo GPS modula določi položaj satelita, je pravzaprav vse kar je potrebno za nemoteno povezavo z internetom. Menda stvar enako deluje tudi v Sahari, vendar tega seveda nismo mogli preveriti. Žal je odpadel tudi vzdržljivostni test, med katerim smo poskušali preko transcieverja zapeljati s terencem. Škoda.

In kaj še?

Hja, sam paket stane slabih 50 tisočakov, vendar ne vključuje prenosnega transciverja, katerega pa dobite za ceno 380 tisočakov, vendar baterija v stanju pripravljenosti zdrži kar 36 ur. Za dostop do interneta mesečno plačate še nadaljnih 40 tisočakov, kar za ljudi, ki to res potrebujejo, niti ni pretirano drago. Če se boste odločili za Iskrino ponudbo, bo satelit Hotbird postal svetla točka na vašem nočnem nebu.

PCF

Na sončni strani Alp

Acord-92 z novima partnerjema

Podjetij NEC Computers International verjetno ni potrebno posebej predstavljati, kot tudi ne NEC-Mitsubishi Electronics Display, saj je prva peti proizvajalec osebnih računalnikov v Evropi, druga pa eden večjih proizvajalcev računalniških monitorjev. Pogodba o distribuciji njihovih blagovnih znamk NEC in Packard je še podpisana za področje Slovenije, Bosne in Hercegovine ter Srbije in Črne Gore, medtem ko se bodo NEC-Mitsubishi monitorji tržili tudi na Hrvaškem. S kvalitetnimi izdelki na skoraj vseh področjih računalniške tehnologije tuji podjetji računata na precejšen delež slovenskega trga in podjetje Acord-92 je že začelo s svojo misijo. V našem laboratoriju so se že znašli novi izdelki in tudi v tej številki si lahko preberete kako se je obnesel eden od številnih LCD monitorjev NEC-Mitsubishi.

Avtera je pristala

Potrebe našega tržišča in priprave na konkurenco združene Evrope so privedle do združitve petih večjih računalniških podjetij v eno ogromno družbo. Podjetja Avtotehna biro d.o.o., HPC, Repro, Alstore in PCX so torej združila svoje moči in izoblikovale močno, veliko in na Evropo pripravljeno podjetje Avtera. Njihova ponudba blagovnih znamk je precejšnja, med njimi naj omenimo le Canon, Epson, HP in Notex, splovili pa bodo tudi novo blagovno znamko Pepi. Glede na to, da si bodo v podjetju ustvarjali notranjo konkurenco, pa bodo zagotovili širjenje vseh tržnih znamk in po vsem zgoraj napisanem se jim res ni bati, da jim na slovenskem trgu ne bi uspelo.

NEC-ovi monitorji slovijo po svoji lepi obliki.

TRI ZELENE BARVE

Antecove LED diode na ventilatorjih.

Potem ko ste več ur klesali stranico svojega računalnika, je pravzaprav frustrirajoče če je notranjost računalnika še vedno dolgočasna. Morbidna zapuščena futuristična zunanjost je sicer po okusi Ridleya Scotta ali Davida Lyncha, vendar pa PC modder ob čem takšnem pobesni.

Kaj lahko torej storimo? Računalniško ohišje zapolnimo z lučkami! No, če si ne morete privoščiti lastne supernove, ki bi iz napajalnika odvajala energijo, si lahko omislite Artecove 120 mm ventilatorje z LED diodami, ki žarijo v modri, zeleni in rdeči barvi (oziroma v vseh), obenem pa so povsem prosojni. Izdelali so tudi nabor 80 mm UV ventilatorjev, ki ob izpostavitvi UV svetlobi zasijejo oranžno, zeleno ali modro.
www.antec.com

Iščete primerno dekoracijo za svojo dolgočasno bež škatlo? Antec ima odgovor...

na obzorju

Kul oprema, ki prihaja na police tehnološko ozaveščenih trgovin pri nas.

SoundBlaster Audigy 2 Platinum eX

Pribl. 72.000 SIT

http://uk.europe.creative.com

Če Audigyu 2 kaj primanjkuje, je to brezplačen šimpanz. Oh, in pa seveda resnično 24-bit/96 KHz ASIO 2.0 snemanje. No, Audigy 2 Mk. 2 je že na poti in tokrat ima slasten zunanji modul, poln povezav za MIDI snemanje in kodiranje prostorskega zvoka.

Optoma EzPro737

Pribl. 850.000 SIT

www.optoma.com

Prejektor, oh ti ljubi projektor. Optomin novi izdelek je še en majhen korak v razvoju teh prečudovitih naprav. Ima kontrast v razmerju 1800:1 in nivo hrupa le 32 dB, zato je to eden izmed najtišjih in najsvetlejših, žal pa tudi ne najcenejših projektorjev.

Nova-T PCI

Pribl. 37.000 SIT Hauppage

Očitno so evropski televizijski standardi premalo združljivi, da bi lahko uživali v večkanalni PVR zabavi skozi ATi All-in-Wonder kot to lahko počnejo Američani. No, zato pa si lahko omislite Hauppagov digitalni dekoder za PCI vodilo in čeprav je izbira kanalov še vedno omejena, je to boljše kot nič.

Antec PlusView 1000AMG

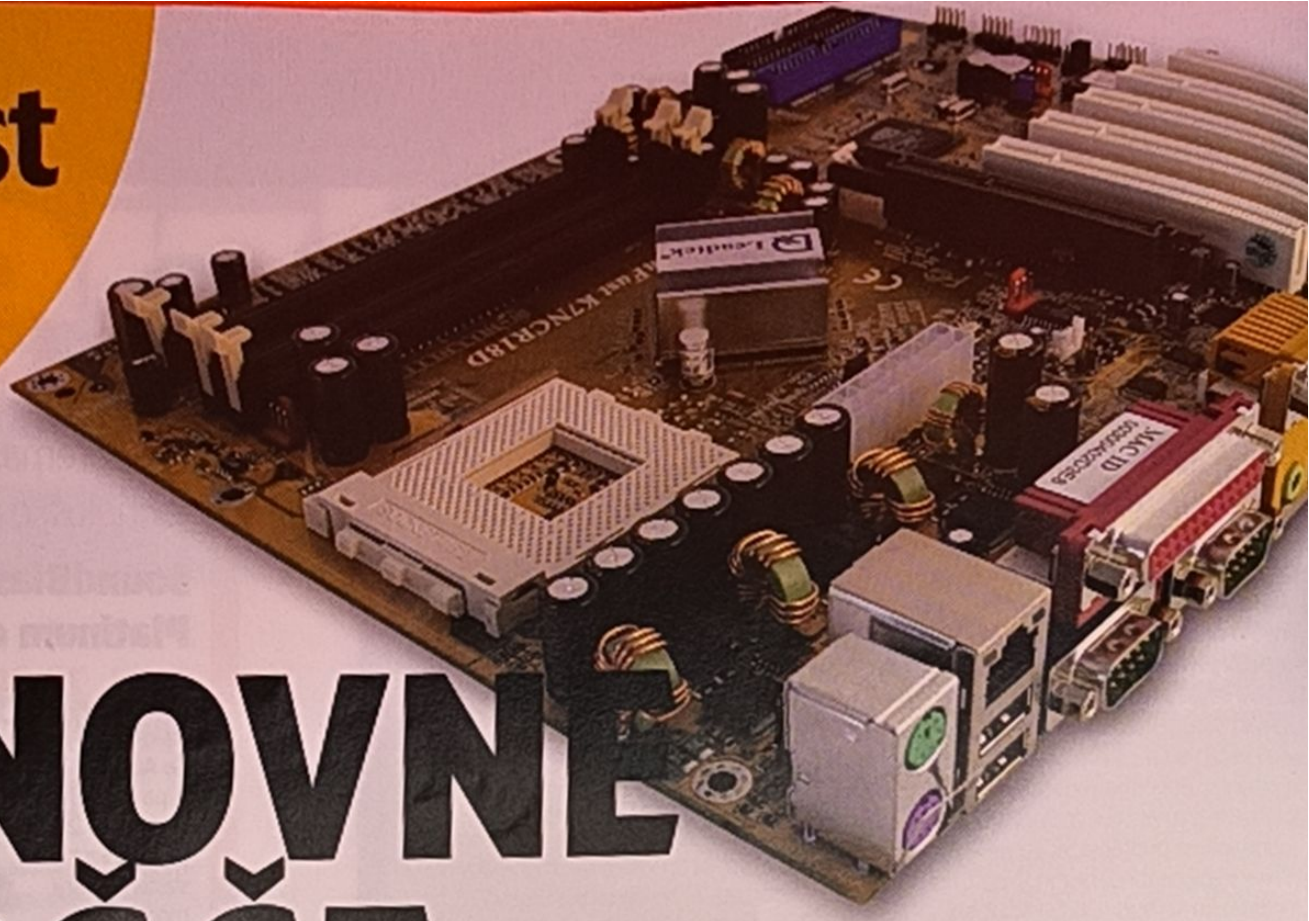
Pribl. 24.000 SIT www.antec-inc.com

Oh, kako lepe stvari... To Antecovo ohišje ima več šarma kot južnjaški gospod. Oblikovano je kot priljubljena Chieftecova ohišja, vendar so v metal sive stranice že vrezane velike odprtine in lepo pokrite s pleksi steklom, tako da so primerne za razkazovanje računalniškega lightshowa.

KRŠKO RADIO 93,4 FM

PCFormat
Supertest

Osnovne plošče
od 27.120 SIT do
57.480 SIT



OSNOVNE PLOŠČE

Hvala bogu za napredek, pravim jaz. Če ga ne bi bilo, bi se še danes praskali v jamah, glodali kosti in... saj veste. Napredek pa nam je prinesel to "srečno" življenje, katerega uživamo danes.
Piše **Andrej Potočnik**.

Poleg tega, pa osebkom, ki jih označujemo z izrazom "računalničarji", prinaša vedno nove izzive. Ivu na primer prinaša napredek vedno bolj verodostojne odtenke črne barve. Našemu Boštjanu po drugi strani silen napredek prinaša vedno bolj visoko čelo. Meni, kateremu so lasje tako ali tako od čiste groze ušli že pred leti, pa prinaša napredek veselje s testiranjem. Kajti le redki supertesti so tako zanimivi, supertestu osnovnih plošč pa je morda blizu le še supertest grafičnih kartic. A napredek je od zadnjega supertesta prinesel veliko, službo je dobilo še veliko več marketingarjev, ki nas sedaj skrbno prepričujejo, da je prav njihov izdelek najboljši. Toda matične plošče niso reči, ki bi se jih ne dalo pregledati in premeriti, tako da prostora za subjektivnost praktično ni. No, če bi določenemu podjetju uspelo izdelati matično ploščo, ki bi izgledala, kot da so jo našli na smetišču, bi subjektivnost še kako udarila na plan. Veseli me, da izpadov v tej smeri, tudi na tem supertestu ni bilo.

Kot mnogi dobro veste, je osnovna plošča vitalen del vašega računalnika. Na tak ali drugačen način vanjo zatlačite vse ostale dele računalnika, medtem ko sama zase ne pomeni ničesar. Če imate občutek, da se jim preveč posvečamo, pomislite malce o splošnem imenu, ki ga nosijo. Osnovne plošče. Že res, da se hitrost računalnika odraža v procesorju, toda osnovna plošča je tista, ki skrbi, da bodo tudi vse ostale naprave v računalniku deležne te hitrosti. Zaradi tega sta načrtovanje in zasnova plošč zelo pomembna, vse skupaj pa se začne pri naboru čipov.

Ta skupek tranzistorjev pravzaprav kontrolira vso akcijo v računalniku. Razdeljen je še vedno v dva dela, prvi, večji, imenovan Northbridge, streže izključno samo procesorju, pomnilniku ter grafičnemu vodilu AGP, medtem ko je manjši Southbridge zadolžen za vodila PCI, IDE ter preostale vhodno-izhodne enote. Skupaj sta povezana preko posebne superhitre avtoceste, kjer ni radarjev.

Vendar pa gola teorija delovanja plošče običajnemu uporabniku kaj malo pomeni. Njemu, torej vsem vam, je pomembno tudi to, kaj za svoj denar dobi. Včasih so bile osnovne plošče vedno gole, brez dodatkov, zatorej so bile zvočne kartice, integrirane v samo ploščo, prava dobrodošlica. Danes pa je seznam dodatnih funkcij in prednosti, ki jih ima osnovna plošča, daljši od seznama vseh ostalih naprav v povprečnem PCju. Kar poglejte, kako se bleščijo na škatlah napisi USB 2.0, Firewire, AGP 8X, S-ATA ipd. Ne samo, da se plošče kar šibijo pod količinami dodatkov, ki so nameščeni na njih, tudi škatle same so se močno spremenile. Včasih so osnovne plošče prihajale v klasičnih kvadratastih škatlah in napisi na njih so zajemali le ime plošče in proizvajalca. Danes pa so škatle živih in dinamičnih barv, poslikane s futurističnimi ali mitološkimi motivi, ki vam slikajo podobo moškega, kakršen boste postali, če kupite to ali ono ploščo. Nismo več daleč od trenutka, ko se bo pojavil trend posebnega imenovanja plošč. Tako boste potem imeli SoulBlighterja in Farslayerja, takrat pa bom ta posel obesil na klin in se podal poučevat v Afriko. **PCF**

ABIT NF7
33.950 SIT

ASUS A7V8X
38.280 SIT

ASUS P4G8X
57.480 SIT

EPOX EP-G4EA
38.600 SIT

EPOX EP-8RDA+
28.600 SIT

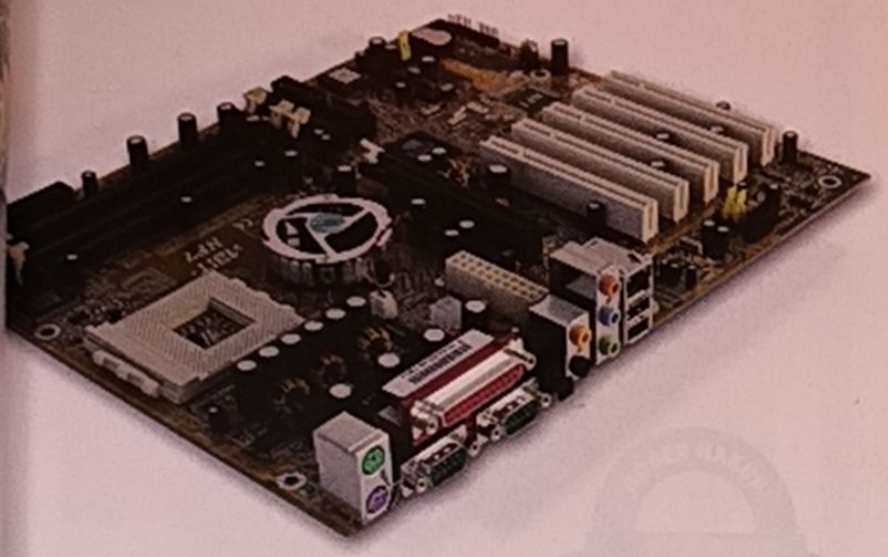
FIC VC19E+
29.900 SIT

MSI K7N2G
41.040 SIT

GIGABYTE 8INXP
56.040 SIT

LEADTEK WINFAST K7NCR18D
27.120 SIT

MSI 845PE MAX2
48.000 SIT



ABIT NF7

33.950 SIT Abit

Abit nas že dolga leta razveseljuje z odličnimi izdelki, zatorej ni nič čudnega, da nam imajo na tokratnem supertestu spet kaj pokazati. Proizvajalec osnovnih pošč se je sicer proslavil s svojimi ploščami za PII, medtem ko so bile prve plošče za Athlona deležne določenih zamer. Tega je že davno, kajti fantje so poskrbeli, da se o njihovih ploščah zadnje čase slišijo samo pohvale.

NF7 je Abitova osnovna plošča, namenjena AMD-jevi seriji procesorjev Athlon/XP/Duron. Čeprav močno sumim, da bo kdo uporabljal to ploščo v kombinaciji z Duronom 650, je tudi to možno. Jedro plošče predstavlja nabor čipov nVIDIIN NForce 2, ki je najbolj vroči nabor za AMD ta hip. Seveda lahko o karakteristikah preberete v okvirju, zato naj povemo le, da plošča s pridom izkorišča vse, kar nabor čipov ponuja. Tako najdemo na plošči tri razširitvena mesta za pomnilnik, v katerih se bo tako lahko znašlo največ 3 Gb pomnilnika. Seveda dotični nabor pomeni podporo pomnilniku DDR400, tako da vas ne sme skrbeti, kam z denarjem.

Na plošči najdemo seveda režo AGP 8x, ki bo kot nalašč za razne grafične kartice Radeon 9700 in Geforce FX, pozabite pa na to, da bi v njo namestili starega Voodooja 3. Plošča ima še pet rež PCI, ki ustrezajo specifikaciji PCI 2.2. Žal pa so tudi pri Abitu podlegli trendu masovne integracije dodatnih stvari. Tako najdemo na plošči integrirano zvočno kartico, brez katere danes pač ne gre. Kartica omogoča zvok 5.1, poleg tega pa ima tudi optični izhod. Zadaj najdemo še mrežno kartico in USB vtičnice. Plošča ima svetovno priznan in čislan SoftMenu III, ki vam bo omogočil iztržiti največ iz sistema.

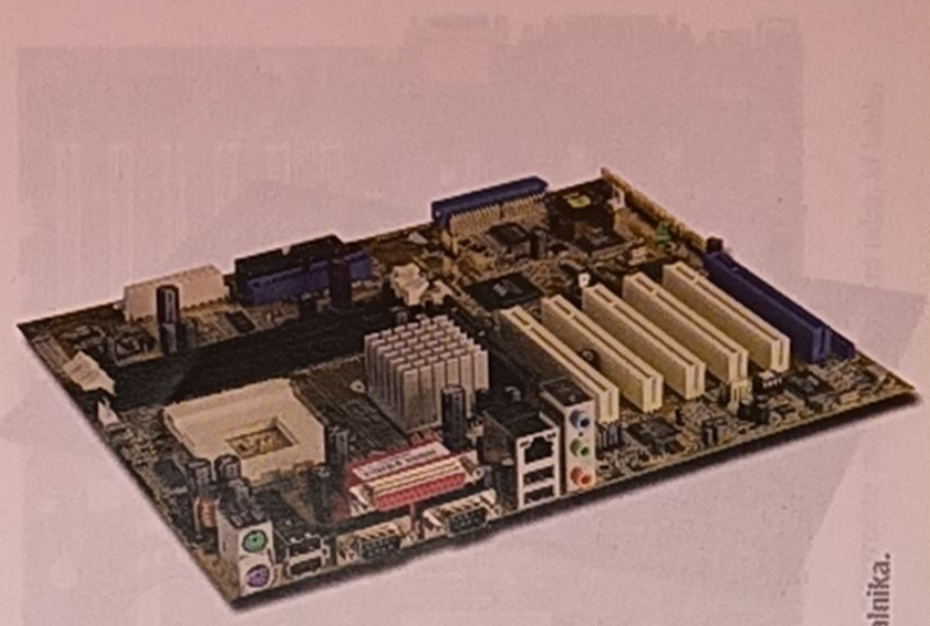
→Podrobnosti

Nabor čipov nVIDIA NForce 2
Podprti procesorji AMD Duron/Athlon/Athlon XP
Tip pomnilnika DDR 200/266/333/400
Količina pomnilnika 3 mesta, največ 3 Gb
Razširitvena mesta AGP 8x, 5x PCI
Integrirano zvočna 5.1, 10/100 UTP
Na spletu www.abit.com.tw
Prodaja Sun Rise d.o.o., (01) 524 02 91

PCFOcena

↗Odlične karakteristike, hitra kot strela
↙Manjkajo dodatki

"Abit nas je očitno nezmožen razočarati. Še ena odlična plošča." **88%**



ASUS A7V8X

38.280 SIT Asus

Asus – največji proizvajalec osnovnih pošč na svetu. Ime, kateremu se klanjajo vsi Tajvanci, kadar ga omeniš v pogovoru. Vsekakor si tega imena niso kupili in prav začudilo bi me, če bi ga poceni prodali.

A7V8X je osnovna plošča, ki je zgrajena okoli nabora čipov VIA KT400. Seveda lahko že iz oznake razberete magično številko štiristo, kar pomeni da podpira pomnilnik DDR400. Le tega boste lahko razporejali v tri razširitvena mesta, vendar morate vedeti, da le dve od njih naenkrat podpirata način dela DDR400. Kar pomeni, da lahko pozabite na idejo o 1,5 Gb pomnilnika DDR400, saj plošča preklopi v način DDR333, kadar so vsa tri razširitvena mesta polna. Točno tako, kot vse ostale plošče DDR400 za AMD.

Da pa bi to dejstvo omilili, so se pri Asusu odločili, da vas dodobra opremijo za na pot. Tako ima plošča režo AGP 8x, pet rež PCI ter posebno šesto režo, namenjeno posebnim razširitvenim karticam. Na plošči je seveda prisotna zvočna kartica, vendar to še zdaleč ni vse. Najdemo še vtičnico FireWire ter vhod in izhod SPDIF. Vse to prihaja v obliki razširitvenih ploščic, ki se montirajo na zadnjo stran računalnika. Nadalje ima plošča še krmilnik RAID, ki ga poganja Promisov čip. Za nameček pa lahko na ploščo priklopimo še diske S-ATA ter gigabitno mrežo, kar imenitno zaokroži ponudbo te plošče.

Asus je tudi podjetje, ki je bilo vedno hvaljeno zaradi stabilnosti pri navijanju. Za večino bodo dovolj osnovne nastavitve, kjer za vse potrebno poskrbi avtomatika, nekaj pa vas bo vseeno poseglo po podrobnih nastavitvah, ki jih ta plošča tudi ponuja. Kot zanimivost pa lahko štejemo to, da Northbridge ni hlajen z ventilatorjem, temveč mu zadostuje velikansko hladilno telo.

→Podrobnosti

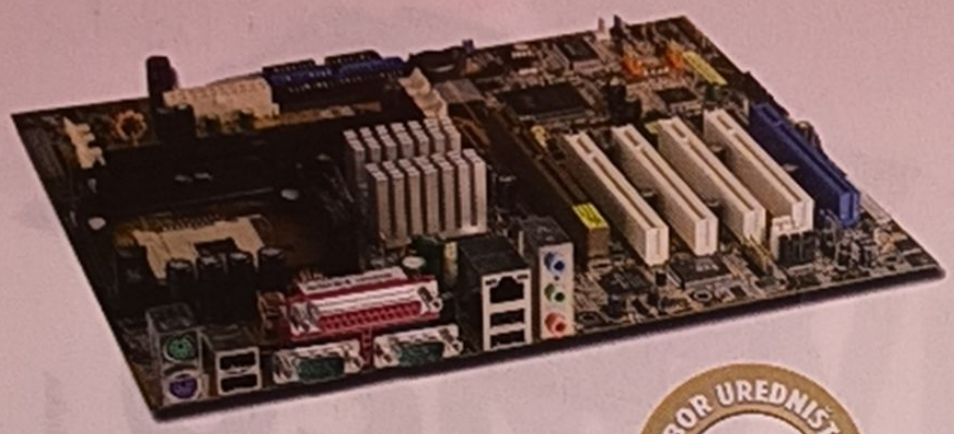
Nabor čipov VIA KT400
Podprti procesorji AMD Duron/Athlon/Athlon XP
Tip pomnilnika DDR 200/266/333/400
Količina pomnilnika 3 mesta, največ 3 Gb
Razširitvena mesta AGP 8x, 5x PCI, 1x CNR
Integrirano zvočna 5.1, 10/100/1000 UTP, ATA133 RAID, S-ATA, FIREWIRE
Na spletu www.asus.com.tw
Prodaja Power Plus, (01) 511 27 27

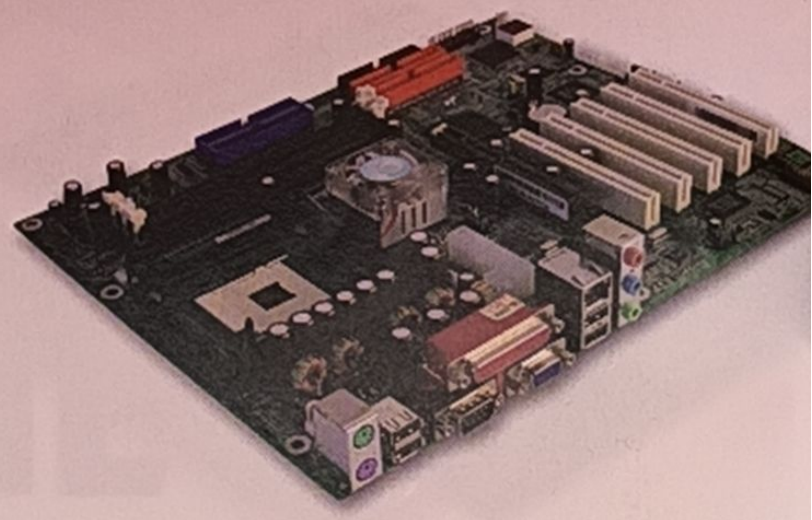
PCFOcena

↗Mnogo dodatnih poslastic, RAID krmilnik
↙Ni Dual DDR

"A7V8X ne zmore več kot ostali, saj ga zadržuje nabor." **82%**

Povprečen Zemljan je dnevno odvisen od več kot 200 različnih računalnikov, od najmanjšega mikroprocesorja do največjega računalnika.





IZBOR UREDNIŠTVA
PCFormat
Marec 2003

ASUS P4G8X

57.480 SIT Asus

Prva izmed tokratnih udeleženk supertesta osnovnih plošč za procesorje Intel Pentium 4 je Asusova P4G8X. Plošča je zgrajena na bazi Intelovega nabora čipov Granite Bay. Vsi tisti, ki še ne poznate vseh podrobnosti o njem, si oslinite prste in prelistajte na ustrezen okvir. Tam boste našli vse podrobnosti, ki jih nabor ponuja.

Granite Bay pomeni torej podporo vsem procesorjem P4, ki so zgrajeni za podnožje 478. Seveda kot najnovejša pridobitev na področju naborov podpira hipernitnost, funkcijo, ki jo je Intel pokazal z uvedbo najmočnejšega 3,06 Ghz procesorja. Plošča ima štiri podnožja za pomnilnik, ki so jasno ločena po parih, sprejmejo pa največ 4 Gb pomnilnika. Zakaj tako, boste izvedeli v okvirju. Od ostalih stvari je tu precej dolg seznam lastnosti: reža AGP 8x, štiri reže PCI in Asusova posebna reža za razširitve. Brez integrirane zvočne kartice bi si ploščo težko zamišljali, bolj zanimiva pa je gigabitna mrežna kartica. O ja, gigabitni ethernet počasi prodira tudi v naše domove. S tem pa se seznam še ne konča. Plošča ima vedno bolj popularne priključke S-ATA, kar jasno nakazuje, da je standard ATA 133 v zatonu. Prav tako ne bo šlo brez ognjene žice, vtičnic USB 2.0 in podobne zalege.

Asus pa ponuja celo paleto pripomočkov in pomagal. Tako najdemo sistem za ponastavitev procesorske hitrosti, če smo pretiravali pri navijanju. Prav tako se kaže trend prijaznosti do uporabnika v BIOS-u, saj je le ta na voljo v več jezikih. Včasih sem bil srečen, če sem lahko v BIOS-u spremenil barvo, danes pa ugotavljam, da mi bo plošča očitno kmalu s štajerskim naglasom povedala, da nimam pojma in da mi je procesor padel iz podnožja.

→Podrobnosti

Nabor čipov Intel 7205
Podprti procesorji Intel Pentium 4
Tip pomnilnika DDR 200/266
Količina pomnilnika 4 mesta, največ 4 Gb
Razširitvena mesta AGP 8x, 4x PCI, 1x CNR
Integrirano zvočna 5.1, 10/100/1000 UTP, ATA133 RAID, S-ATA, FIREWIRE
Na spletu www.asus.com.tw
Prodaja Power Plus, (01) 511 27 27

PCFOcena

↗Dobra oblika, stabilnost, dodatki
↙Široka paleta dodatkov vseeno ne doseže zmagovalca

"Intelov Granite Bay je najhitrejši nabor za P4. Asus ga s pridom uporablja."

90%

EPOX EP-G4EA

38.600 SIT Epox

Epox je podjetje, ki ga eni kujejo v zvezde, drugi pa nočejo imeti nobenega opravka z njim. V Sloveniji je Epox prisoten že dalj časa, saj je zaslovel predvsem s svojimi ploščami, namenjenimi procesorjem AMD K6. Podjetje je od takrat prehodilo dolgo pot, ki ga je zanesla tudi v vode Intelovih procesorjev.

EP-G4EA je torej osnovna plošča, namenjena procesorjem Intelovim P4. Zgrajena je okoli Intelovega nabora čipov I845GE, ki je namenjen predvsem namiznim računalnikom, ki se gradijo z namenom doseči čim nižjo ceno s čim več dobrimi lastnostmi. Zasnova plošče cilja predvsem na uporabo novih Celeronov, saj je to plošča, ki ima poleg vsega ostalega tudi integrirano grafiko. Kot takšna je idealna za cenejše sisteme, ki ne operirajo veliko z grafiko, vseeno pa potrebujejo veliko procesorske moči.

Plošča ima tri podnožja za pomnilnik DDR, prenese pa največ 2 Gb pomnilnika DDR333. Čeprav ima Northbridge že integrirano grafično jedro, ima plošča tudi normalno režo AGP 4x, nje uporaba pa takoj povzroči izklop integriranega čipa. Nadalje je na plošči še pet rež PCI, integrirana zvočna kartica ter mnogo ostalih funkcij. Najprej je tu krmilnik RAID, katerega poganja Highpointov čip. Nadalje najdemo priključke FireWire, kar nekako nakazuje, da si je ta tip priključkov izboril svoje mesto pod soncem, saj praktično ne srečamo plošče brez njega. EP-4GEA+ pa se ponaša tudi s priključki S-ATA ter majhnim prikazovalnikom izvajanja BIOS-a. Ta vam omogoča, da lahko vidite, pri kateri stvari se je ustavilo izvajanje BIOS-a in posledično napako odpravite, ali pa točno vidite, kaj je odpovedalo. Po drugi strani pa je položaj priključnih mest za napajanje dokaj neroden, saj ti ogromni kabli potekajo ravno mimo procesorja in ga tako ovirajo pri hlajenju.

→Podrobnosti

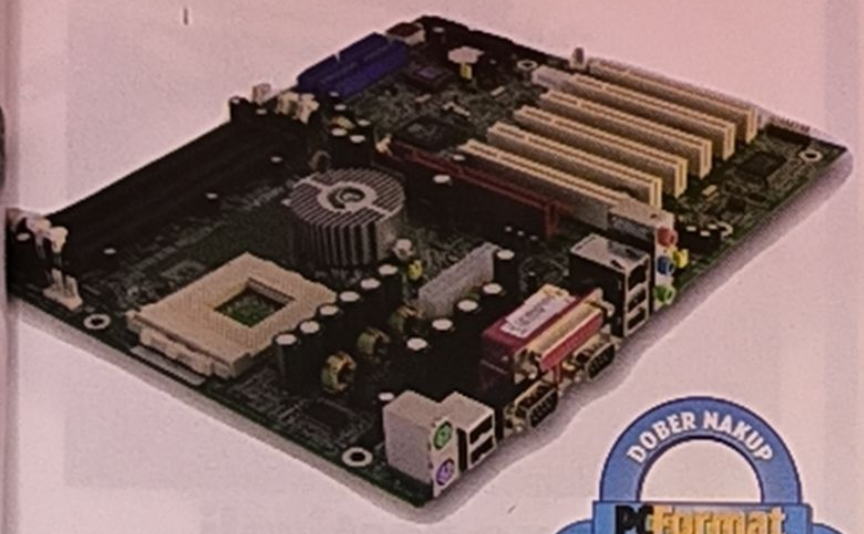
Nabor čipov Intel 845GE
Podprti procesorji Pentium 4 in Celeron
Tip pomnilnika DDR 200/266/333
Količina pomnilnika 3 mesta, največ 2 Gb
Razširitvena mesta AGP 4x, 4x PCI
Integrirano zvočna 5.1, 10/100 UTP, ATA133 RAID, S-ATA, FIREWIRE, grafična kartica
Na spletu www.epox.com
Prodaja Mlacom d.o.o., (01) 500 87 75

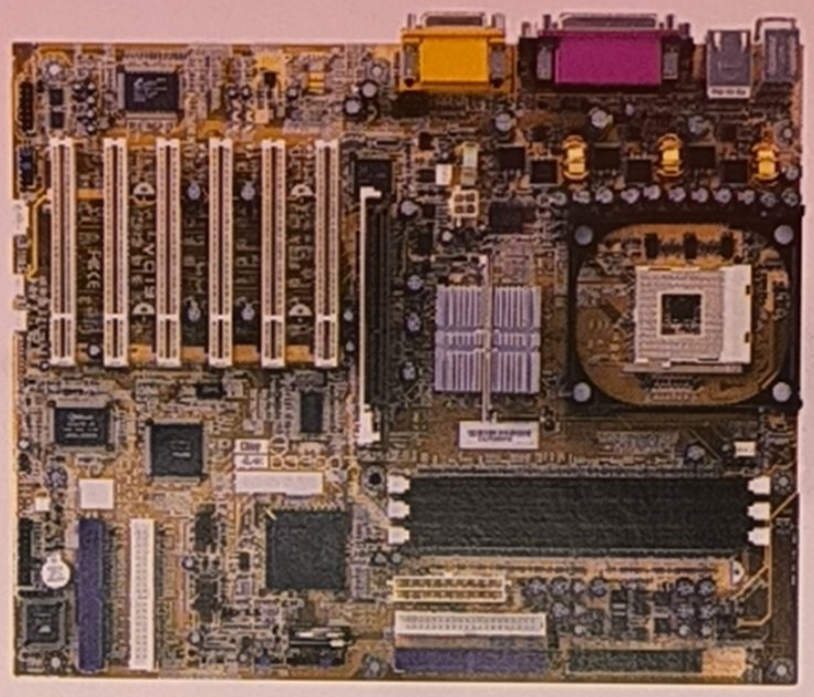
PCFOcena

↗Integrirana grafika zna zmanjšati stroške sistema
↙Nabor 845 se počasi poslavlja

"Epoxova rešitev za univerzalen P4 sistem. Ne najhitrejša, a še vedno uporabna."

82%





EPOX EP-8RDA+

28.600 SIT Epox

Naslednji izmed primerkov NForce, tokrat v Epoxovi režiji. Vsekakor je EP-8RDA+ plošča, nad katero se je navduševalo veliko ljudi, nemalo takšnih sem opazil tudi na našem forumu.

EP-8RDA je osnovna plošča, ki je namenjena procesorjem AMD. Ker je nabor še svež, pomeni da podpira tudi novi procesor XP, ki temelji na jedru Barton. Plošča ima tri razširitvena mesta za pomnilnik DDR, s tem da tudi zanjo veljajo ista pravila, kot pri Abitu, torej DDR400 deluje le v dveh od treh podnožij. Na plošči najdemo še režo AGP 8x, šest rež PCI, integrirano zvočno kartico, mrežno kartico ter vtičnice FireWire. Malce preseneča dejstvo, da Epox na Northbridge ni namestil aktivnega hlajenja, temveč samo pasivno rahlo povečano hladilno telo. Očitno so ocenili, da bo to dovolj, vendar se na tem mestu poraja sledeče vprašanje. EP-8RDA+ naj bi bil favorit tudi pri navijanju, vendar je za takšne podvige priporočljivo poskrbeti za dobršno mero hlajenja. Tu bi bilo bolj pametno, če bi Epoxovi inženirji na hladilno telo Northbridga namestili ventilator. Po drugi strani pa na plošči ponovno najdemo mini prikazovalnik izvajanja BIOS-a, kar je vsekakor zelo uporabno, če se ukvarjate z navijanjem. Tudi za stabilnost dovajanja električne energije procesorju so poskrbeli, saj so okoliščni kondenzatorji močnejši, kot pri konkurenci. Je pa ponovno priključek za napajanje plošče nerazumljivo postavljen tako, da kabli prečkajo procesor. Tudi podnožja za pomnilnik so hudo blizu roba plošče, tako da znate imeti probleme tisti, ki imate plitkejša ohišja.

Nenazadnje je za dobro navijanje potreben tudi dober BIOS, in EP-8RDA+ ga ima. Lahko nastavljate voltažo procesorja, pomnilnika in reže AGP in s tem zagotovite stabilnejše delovanje navitega sistema.

→Podrobnosti

Nabor čipov nVIDIA nForce 2
Podprti procesorji AMD Duron/Athlon/Athlon XP
Tip pomnilnika DDR 200/266/333/400
Količina pomnilnika 3 mesta, največ 3 Gb
Razširitvena mesta AGP 8x, 6x PCI
Integrirano zvočna 5.1, 10/100UTP, ATA133 RAID, FIREWIRE
Na spletu www.epox.com
Prodaja Mlacom d.o.o., (01) 500 87 75

PCFOcena

↗Poskrbljeno za tiste, ki želijo navijati sistem
↙Priključna mesta so nerazumljivo postavljena

"Epox je prijetno presenetil z dobro uravnoteženo osnovno ploščo." **86%**

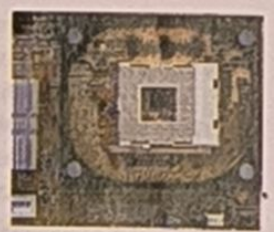
FIC VC19E+

29.900 SIT FIC

FIC je še eno daljnovzhodno podjetje, ki postaja vse bolj priljubljeno tudi pri nas, zaslovelo pa je predvsem v ZDA. Predvsem dober posel so naredili s pogodbo, ki so jo podpisali z ATi-jem. Prav tako širijo svojo ponudbo na brezžično povezovanje in celo na tablične PC-je.

FIC VC19E+ je osnovna plošča, zgrajena na podlagi Intelovega nabora čipov 845PE. Le-ta je izpeljanka dodobra preverjenega nabora 845E, s tem da omogoča tudi podporo pomnilniku DDR333. Na plošči najdemo tri takšna razširitvena mesta, ki skupno sprejmejo največ 2 Gb pomnilnika. Ostale lastnosti so precej klasična reža AGP 4x, pet rež PCI, integrirani mrežna in zvočna kartica 5.1, ki ima dodana še SPDIF in optični izhod. Od posebnosti je tu krmilnik S-ATA, ki omogoča priklop novih diskov ter vtičnice FireWire, da bo gorelo od hitrosti. Priključna mesta za napetost so dokaj smiselno razporejena, saj je glavno kablovje speljano mimo procesorskega mesta in ne preko njega. Plošča poseduje tudi prikazovalnik izvajanja BIOS-a. Poleg tega ima plošča še eno majhno pozornost: ima tudi že pritrjen mini zvočnik, tako da pri testiranju ni potrebno povezovati še tega. To znam jaz, pa tudi vsi tisti, ki imajo osnovne plošče dostikrat pred sabo na mizi na testu, zelo ceniti.

BIOS ne ponuja ničesar pretresljivo novega, vas pa plošča razveseli tudi drugače. Pri FIC-u to imenujejo funkcije Novus, sestavljen pa je iz BIOS Guardiana, ki varuje BIOS pred neželenim preprogramiranjem, hitrimi povezavami, ki vas avtomatsko prestavijo na želeno stran BIOS-a, ter sistem za ponastavitev hitrosti procesorja, v primeru, da ste z navijanjem pretiravali. Skupno gledano je FIC uravnotežena plošča, ki ponuja mnogo, ima pa tudi ugodno ceno.



→Podrobnosti

Nabor čipov Intel 845PE
Podprti procesorji Pentium 4 in Celeron
Tip pomnilnika DDR 200/266/333
Količina pomnilnika 3 mesta, največ 3 Gb
Razširitvena mesta AGP 4x, 5x PCI
Integrirano zvočna 5.1, 10/100/1000 UTP, ATA133 RAID, S-ATA, FIREWIRE
Na spletu www.fic.com.tw
Prodaja Chip d.o.o., (03) 712 12 00

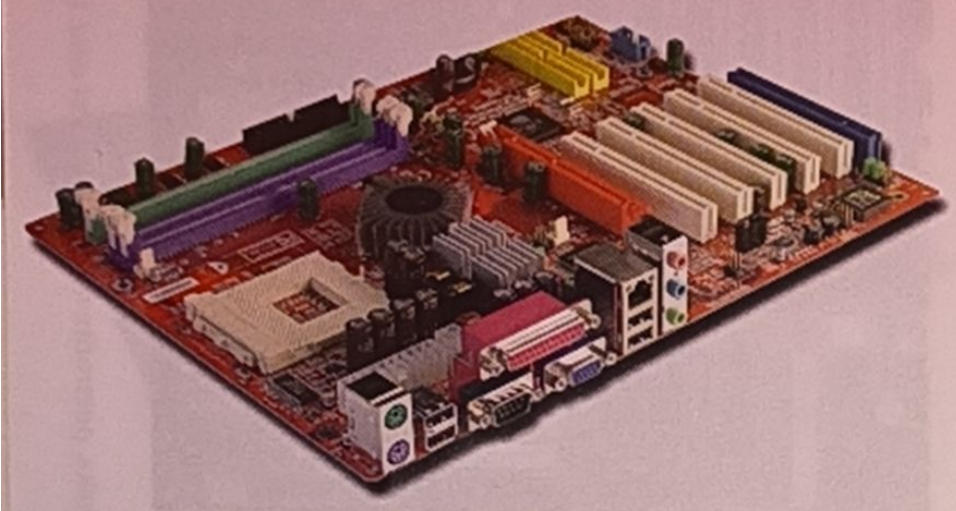
PCFOcena

↗Dobre dodatne nastavitve varujejo uporabnika
↙Zasnova nabora

"FIC nam pokaže, da se tudi s starejšim naborom daleč pride." **85%**

corega

Pretirano prižiganje in ugašanje računalnika slednjemu kar precej škodi. Vsakič, ko pritisnete gumb za prižiganje računalnika, povzročite majhen električni udar, ki lahko potencialno celo uniči osnovno ploščo in druge komponente.



MSI K7N2G

42.040 SIT MSI

V zbirki je manjkal samo še MSI. Drugi največji proizvajalec plošč na svetu seveda žanje rezultate trdega dela in razvoja. Njegovo kvaliteto mnogi obožujejo in ne bi zamenjali proizvajalca za nobeno ceno. Firmaši pač. Toda imajo razlog.

K7N2G je še zadnja izmed osnovnih plošč na tem supertestu, ki je zgrajena na podlagi nVIDIINega nabora čipov nForce2. Seveda, tudi ta plošča podpira le in samo le procesorje AMD, njene karakteristike pa se ne razlikujejo od konkurence. Preveč. Na plošči namreč počiva izvedenka nabora čipov z integrirano grafično kartico, kar pomeni, da ima plošča dobro ponudbo tudi za tiste, ki ne potrebujejo ločene grafične kartice ta hip. Plošča ima tri razširitvena mesta za pomnilnik DDR, nanjo lahko namestimo največ 3 Gb pomnilnika, le dve podnožji pa podpirata delovanje DDR400. Nadalje ima plošča režo AGP 8x, eno ACR ter pet PCI rež. Žal pa je na testu šibkejša izvedenka, ki ima integrirano samo zvočno in mrežno kartico. Lahko kupite tudi bolj opremljeno različico, ki vas razveseli še z zvokom Dolby Digital 5.1, ognjenožičnimi priključki ter krmilnikom S-ATA RAID.

Vendar skrivnost dobre plošče ni samo v golih tehničnih podatkih, temveč tudi v načinu izdelave. Podrobnosti, kot je na primer živopisno obarvanje raznih priključkov, da posledično plošča izgleda, kot da je sestavljena iz Lego kock, ne manjka. Tudi robovi plošče so prijetno zaobljeni, zato da je rokovanje s ploščo čim bolj prijetno. Takšne podrobnosti pa uvrščajo ploščo na njeno zasluženo visoko mesto. Tudi BIOS je izjemno prijeten za uporabo, dovoljuje tudi dovolj nastavitev za tiste, ki želijo iztisniti iz njihovega procesorja čim več.

→Podrobnosti

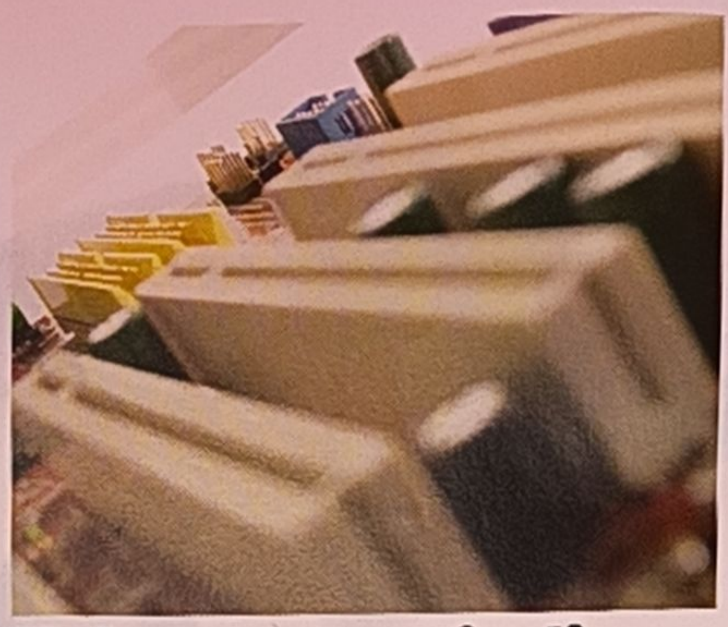
Nabor čipov nVIDIA nForce 2
Podprti procesorji AMD Duron/Athlon/Athlon XP
Tip pomnilnika DDR 200/266/333/400
Količina pomnilnika 3 mesta, največ 3 Gb
Razširitvena mesta AGP 8x, 5x PCI, 1x ACR
Integrirano zvočna 5.1, 10/100 UTP
Na spletu www.msi.com.tw
Prodaja E-Misija d.o.o., (01) 544 30 55

PCFOcena

↗ Simpatičen videz, visoka zmogljivost
↙ Manjkajo dodatki, ki bi porazili konkurenco

"MSI je očitno dobro podjetje, in K7N2G mu je lahko le v ponos."

87%



Kako smo testirali

Ma, saj nismo uporabljali Duroničkov in Celeroničkov. Mone.

Osnovne plošče je precej lahko ocenjevati, ko zadevo enkrat poznate. Sistem se postavi, zaženejo se testi, ki jih je cela armada, in končni rezultat je tu. Toda marsikdo pozablja, da imajo osnovne plošče malo morje nastavitev v BIOS-u, ki v manjši (ali veliki) meri vplivajo na delovanje vašega sistema. Zatorej so temna nedrja *PCF* držala sapo, ko sta se izmenično dajala Intel P4 2,66 GHz, kateremu so bile dodeljene plošče z naborom Intel, in AMD Athlon XP 2600+, ki je zažigal nabora nForce2 in VIA KT400. Postavljeni sistemi so imeli naložene Windows XP, posedovali so dva 256 Mb modula pomnilnika DDR400. Za prikaz slike je služil Radeon 9700 PRO. Rezultati pa so hitrost pomnilnika v programu *Sisoft Sandra 2003*, hitrost procesorja v tem istem programu ter rezultat v *Unreal Tournament 2003*.

Nabori na supertestu

Podatki o posameznih naborih čipov

VIA KT400

VIA KT400 je nabor, ki je namenjen procesorjem AMD. Podpira asinhrono delovanje DDR400, kar pomeni, da zmore 166 MHz delovanje plošče z 200 MHz delovanjem pomnilnika. Žal je to rezervirano le za dve podnožji, če želite vsa polna, bo plošča preklopila v 166 MHz način. Reža AGP sprejme le 4x in 8x kartice.

nVIDIA nForce2

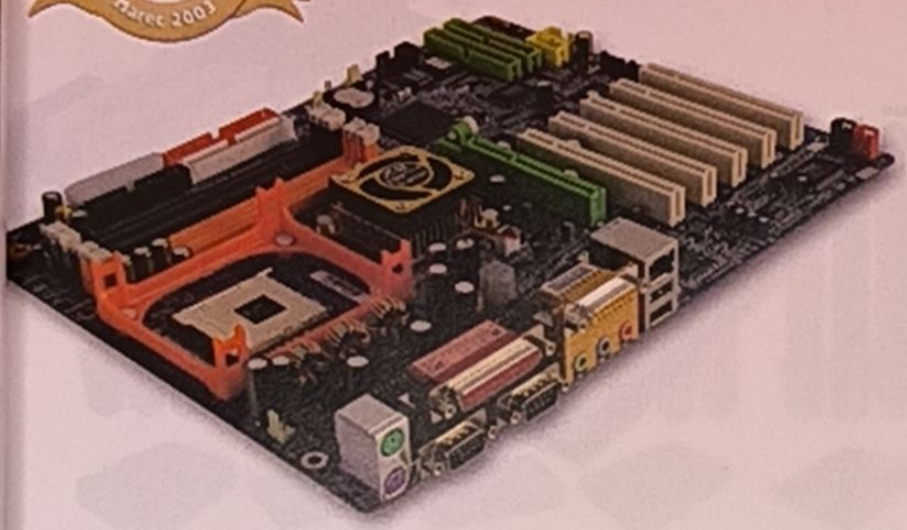
NVidia nam je pred kratkim ponudila njihovo izvedbo Dual DDR že v drugo. Podprti procesorji so samo AMD-jevi izdelki. Sicer imajo vse plošče tri podnožja, toda tretje je tam več ali manj zaradi lepšega. Nabor podpira delovanje plošče pri 166 MHz in asinhrono delovanje pomnilnika pri 200 MHz. AGP ponovno sprejme le 4x in 8x kartice

Intel i845PE/GE

Intel je poslal na trg zadnjo različico zamirajočega jedra 845. Podpira jasno procesorje P4 in Celeron, glavna prednost v primerjavi s starejšimi je podpora za asinhrono delovanje pomnilnika pri 166 MHz. Prav tako boste lahko priganjali grafične kartice v največ 4x načinu.

Intel 7205

Najnovejši nabor čipov prinaša tehnologijo Dual DDR tudi procesorjem P4. Podpora Celeronom je izginila, prav tako ima nabor nerazumno podporo le sinhronemu delovanju pri 100 ali 133 MHz. Grafične kartice bodo delovale le v 4x in 8x.



GIGABYTE 8INXP

56.040 SIT Gigabyte

Gigabyte počasi, a odločno osvaja trdno tretje mesto svetovnega proizvajalca osnovnih plošč. Dobro ime so si ustvarili z inovativnim pristopom do varovanja BIOS-a, saj ima večina njihovih osnovnih plošč funkcijo Dual BIOS, kar pomeni, da imajo rezervni BIOS, ki stopi v veljavo v primeru, da je primarni ali poškodovan ali pa vsebuje prehudo navite nastavitve.

8INXP pa je tudi brez pardona najodličnejša osnovna plošča na testu. O tem priča že zajetna škatla, katere vsebina tehta odločno več, kot pa konkurenca. Kaj pa najdemo pod kartonom? Osnovno ploščo, ki je zgrajena okoli Intelovega nabora čipov7205, kar pomeni, da bomo na ploščo lahko nameščali le procesorje Intel Pentium 4. Dotični nabor posledično tudi botruje štirim razširitvenim podnožjem za pomnilnik DDR, kar pomeni tudi 4 Gb pomnilnika, če si ga seveda lahko privoščite. Tudi AGP 8x ne izostaja, prav tako tudi pet rež PCI ne. Plošča ima seveda tono priključkov, od integrirane zvočne kartice, gigabitne mrežne kartice, krmilnika RAID in krmilnika S-ATA.

Ima pa plošča tudi nekaj posebnosti. Prva je slaba, saj so neznano kam izginile vtičnice FireWire, kar pri takšnem paketu ni dopustno. Naslednja posebnost je pozitivna, saj ima plošča ima Dual Power System. To je sistem šest-faznega napajanja plošče, kar povečuje stabilnost pri navijanju, je pa tudi podlaga za prihajajoče sisteme osnovnih plošč in procesorjev. Pohvaliti je potrebno tudi sistem za opozarjanje uporabnika, da je vgradil prestaro grafično kartico, kar dodatno zmanjšuje možnost poškodb. Zanimiv pa je tudi sistem navijanja, ki deluje kar v Windows. Nič več prebijanja skozi BIOS – po novem poženemo program, izvedemo želene nastavitve, računalnik se ponovno požene in potrebne stvari se nastavijo.

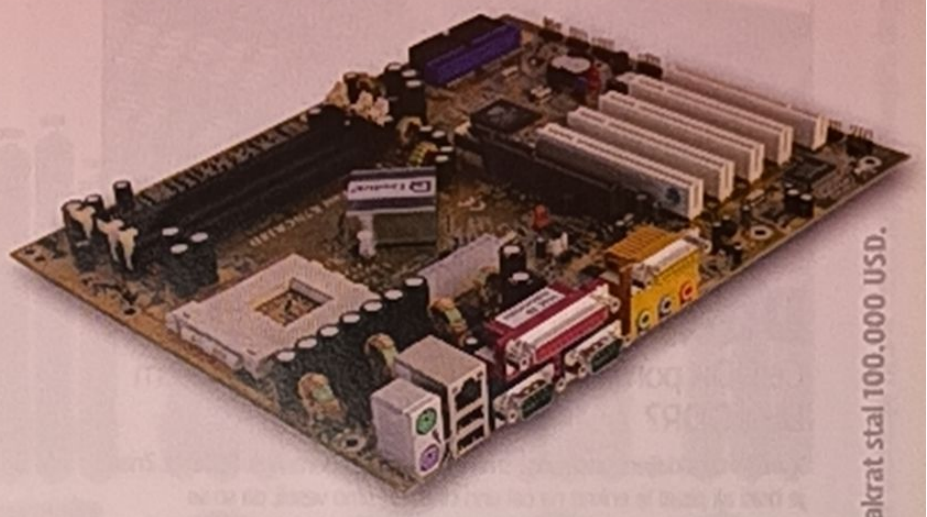
→Podrobnosti

Nabor čipov Intel 7205
Podprti procesorji Intel P4
Tip pomnilnika DDR 200/266
Količina pomnilnika 4 mesta, največ 4 Gb
Razširitvena mesta AGP 8x, 5x PCI
Integrirano zvočna 5.1, 10/100/1000 UTP, ATA133 RAID, S-ATA
Na spletu www.gigabyte.com.tw
Prodaja JAE d.o.o., (01) 589 62 00

PCFOcena

↗ Najbolj dodelana plošča na testu, Dual Power System
↙ Kje pa je FireWire?

"Vsekakor najbolj zajetna plošča na testu. Zmagovalec velikega kova." **91 %**



LEADTEK WINFAST K7NCR18D

27.120 SIT Leadtek

Če razmišljate o tem, kako znano ime je Leadtek, potem imate prav. Podjetje, ki je zaslovelo s prodajo grafičnih kartic, je sedaj razširilo svojo ponudbo tudi na osnovne plošče. Čeprav bi človek pričakoval, da bodo zvesti svojem dolgoletnem partnerju, nVIDII, so se odločili ponuditi tudi osnovne plošče za Intelove procesorje.

K7NCR18D je ime testnemu primerku plošče, čeprav takšno ime bolj pristaja kateri izmed izvedenk Federacijske križarke USS Enterprise, kot pa matični plošči. Res pa je, da ima plošča zelo čist, minimalističen videz. Zgrajena je na osnovi nVIDIINega nabora čipov nForce2, kar jasno pomeni, da bomo vanjo nameščali le procesorje AMD. Razširitvena mesta za pomnilnik so tri, vanje pa lahko namestimo največ 3 Gb pomnilnika DDR. Kot pri konkurenci, tudi tu le dve mesti podpirata pomnilnik DDR400. Nadalje imamo režo AGP 8x, štiri reže PCI ter eno ACR. Leadtek je seveda s pridom uporabil integrirano zvočno jedro, zatorej na zadnji strani najdemo tudi priključna mesta za zvočnike. Prav tako ima plošča integrirano mrežno kartico, zanimivo pa je, da so na tako pičlo dodeljenem prostoru, ki vlada v okolici priključnih mest za I/O enote, vseeno uspeli dodati še dve LED diodi, ki signalizirata delovanje mreže.

Tu pa se seznam dodatne opreme na tej osnovni plošči konča. BIOS omogoča precej podrobno nastavljanje, tudi navijanje je vse prej kot zanemarjeno. Vendar je prostora za napredek še dovolj. Leadtek bi lahko poskrbel še za bolj ekstremne navijalce, in sicer s tem, da bi na ploščo namestil še bolj zmogljive elemente, kot to počne konkurenca. Plošča deluje odlično, vendar je kvaliteta materiala tista, ki dovoljuje ekstremnost uporabe na daljši rok.

→Podrobnosti

Nabor čipov nVIDIA nForce 2
Podprti procesorji AMD Duron/Athlon/Athlon XP
Tip pomnilnika DDR 200/266/333/400
Količina pomnilnika 3 mesta, največ 3 Gb
Razširitvena mesta AGP 8x, 5x PCI, 1x CNR
Integrirano zvočna 5.1, 10/100 UTP
Na spletu www.leadtek.com.tw
Prodaja JAE d.o.o., (01) 589 62 00

PCFOcena

↗ Lep minimalističen pristop k izdelavi plošče
↙ Lahko bi uporabili še bolj kvalitetne materiale

"Leadtek nam je jasno pokazal, da zna izdelovati tudi osnovne plošče." **84 %**

corega

Računalniški čip, ki danes stane 10 USD, ima enake zmogljivosti kot sistem pred 30 leti, ki je takrat stal 100.000 USD.

Dual DDR

Če DDR pomeni Double Data Rate, kaj je potem Dual DDR?

V ne tako oddaljeni preteklosti smo imeli na voljo pomnilnik SDRAM. Znal je brati ali pisati le enkrat na cel urin cikel. Bili smo veseli, da so se problemi asinhronih EDO pomnilnikov končno razblinili. Toda kmalu so začeli prihajati na trg vse močnejši procesorji, ki so kmalu zahtevali več, kot pa je lahko obstoječa tehnologija ponudila. Tako se je rodila tehnologija DDR. DDR je čudovito preprosta ideja. Namesto da pomnilnik izvrši operacijo v naraščajočemu delu cikla (ko signal potuje od nič do ena), nato pa se dolgočasi, se v načinu DDR operacije izvršujejo tudi v padajočemu ciklu (ko signal potuje od ena do nič). Na, pa imamo vso lepoto, ki jo poseduje DDR. Toda če zrete v grafe in primerjate tehnologije, kmalu ugotovite, da DDR ni dvakrat hitrejši od običajnega SDRAM-a. Zakaj? Preprosto zato, ker se npr. branje ob padajočemu ciklu izvrši le, če se je izvajalo branje na naraščajočem ciklu. Tako iz teoretičnih 50 % pridemo na 25 % dodatne hitrosti. Nekaj je še odpade na zasičenost in razkroj podatkov, tako da počasi pridemo na realno hitrost tehnologije DDR.

Toda današnji najhitrejši procesorji priganjajo pomnilnik še dlje. Zato so se proizvajalci znova poslužili preverjene tehnike. V času prvih Pentiumov smo imeli vedno po dva pomnilniška modula v sistemu. Na tak način smo iz šestnajst-bitnih pomnilniških modulov dobili dvaintrideset-bitno pomnilniško navezo, ki je ustrezala takšnemu procesorju. No, tehnologija Dual DDR je prav to. Vzamete dva modula DDR in jih povežete skupaj, in voila, prepustnost pomnilnika se podvoji.

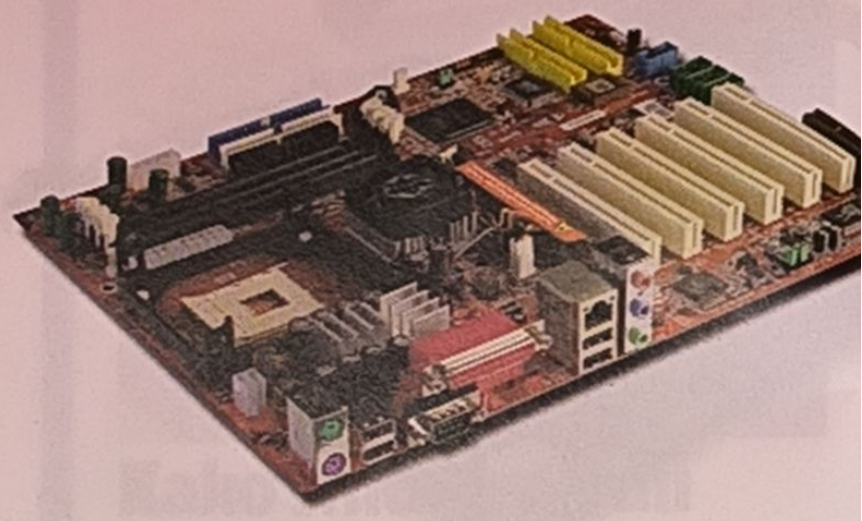
Kaj iskati

Najprej se sploh odločite, kateri procesor želite. Nič vam ne bo koristila plošča za Intela, vi pa posedujete AMD-ja ali obratno.

Pretehtajte vse te dodatke in se odločite, če jih resnično potrebujete. Če boste poganjali samo *Tetris*, vam priklopi FireWire ne bodo kaj dosti koristili.

Dobro preberite, kateri pomnilnik boste potrebovali. Sicer so vse plošče na supertestu potrebovale tip DDR, toda obstajajo razlike tudi med temi.

Preverite, kolikšna je garancija, ter tudi kaj točno se bo v takšnem primeru dogajalo. Vedite, da če ste kupili edini primerek plošče v Sloveniji in se le-ta pokvari, se vam zna zgoditi, da jo bo potrebno poslati v tujino.



MSI 845PE MAX2

48.000 SIT MSI

Druga izmed MSI-jevih plošč na tokratnem supertestu je MS845PE MAX2. Pravzaprav ne rabite brati celotnega opisa te plošče, ampak lahko že iz njenega imena razberete, kakšna je in kako se bo obnesla. Pa poglejmo. MSI pomeni, da jo je naredi MSI, 845 pomeni, da je to plošča, namenjena procesorjem Intel Pentium 4 in uporablja pomnilnik DDR, PE pomeni, da je to najnovejša izvedenka, ki s pridom izkorišča tehnologijo DDR333, MAX2 pa je tam zato, ker lepo zveni.

No, ugotovili smo, kam plošča torej spada, sedaj pa poglejmo, kaj nam ponuja. Kot ste že pravilno uganili je namenjena Intelovim procesorjem za podnožje 478, najsi bodo P4 ali Celeroni. Razširitvena mesta za pomnilnik so tri, vanje pa lahko namestimo največ 2 Gb pomnilnika. Na plošči seveda počiva še reža AGP 4x, družbo pa ji dela šest rež PCI. Ker ima plošča precej začinjeno ime, je bilo potrebno poskrbeti za dobršno listo privlačnih funkcij. Tako najdemo integrirano zvočno kartico 5.1, gigabitno ethernet mrežno kartico, ter krmilnik RAID ATA133. Gigabitne mrežne kartice niso več nobena redkost, zato je smiselno vgraditi na kvalitetne osnovne plošče to tehnologijo.

MSI tudi ni odstopal pri kvaliteti izdelave. Plošča je obarvana v standardno rdečo barvo, priključna mesta za diske pa so živobarvna in bi jih težko spregledal celo Stevie Wonder. Pri hlajenju Northbridga MSI-jevi inženirji niso želeli ničesar tvegati, zato so uporabili sistem prisilnega hlajenja. Priklopna mesta za napajanje plošče so dokaj prikladno postavljena, čeprav se glavni kabel ob namestitvi kar precej razbohoti v neposredni bližini procesorja. Prav tako so razbremenili vhodne točke napajanja, saj ima plošča tudi dodatno mesto za priklop napajanja (enak priključek, kot tisti na trdih diskih).

PCFOcena

↗ Visoka stopnja dovršenosti, mnogo dodatnih funkcij
↙ Ne vemo, zakaj se imenuje MAX2

"845PE MAX2 je tipičen MSI-jev izdelek. Kvaliteten, dober in lep."

84%

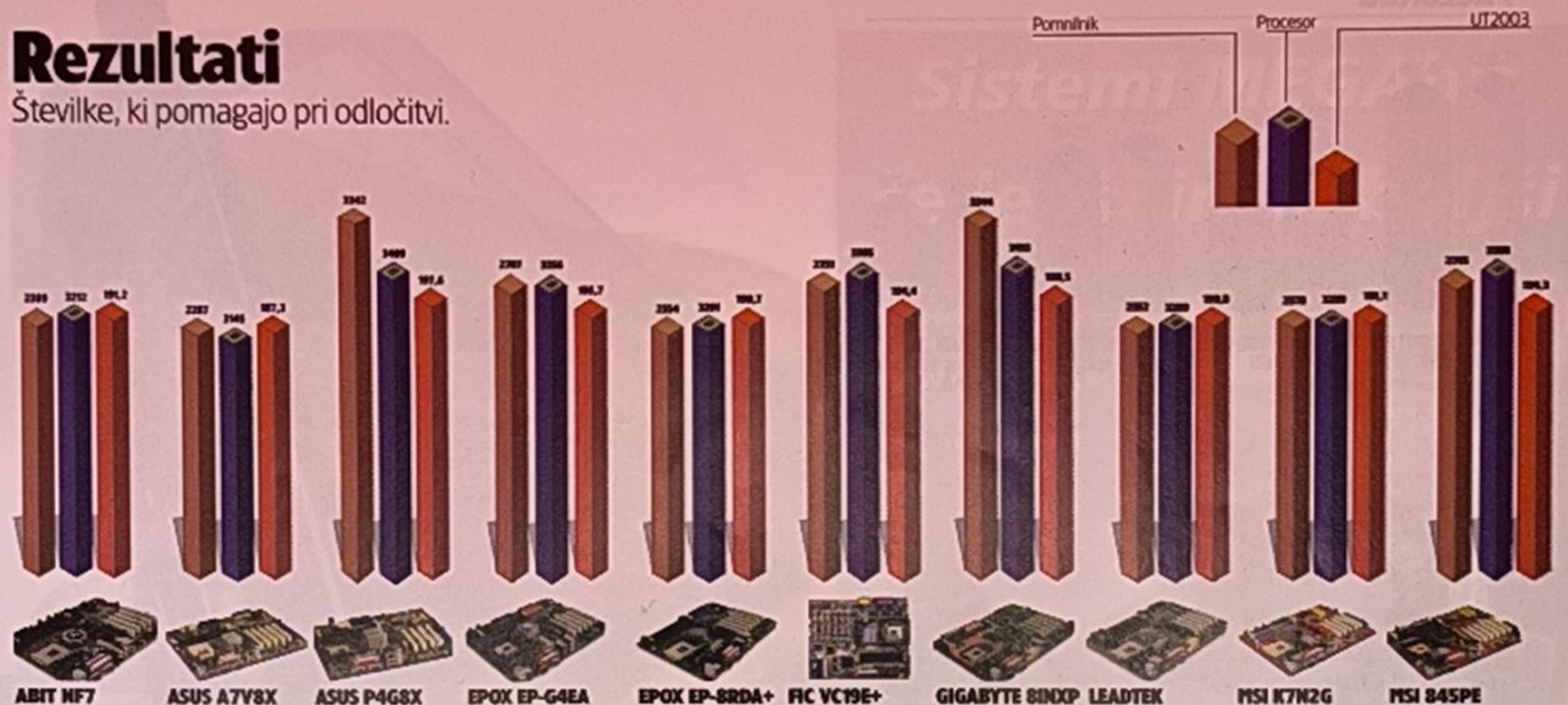
→Podrobnosti

Nabor čipov Intel 845PE
Podprti procesorji Pentium 4 in Celeron
Tip pomnilnika DDR 200/266/333
Količina pomnilnika 3 mesta, največ 3 Gb
Razširitvena mesta AGP 8x, 6x PCI
Integrirano zvočna 5.1, 10/100/1000 UTP, ATA133 RAID, S-ATA, FireWire
Na spletu www.msi.com.tw
Prodaja E-Misija d.o.o., (01) 544 30 55

corega

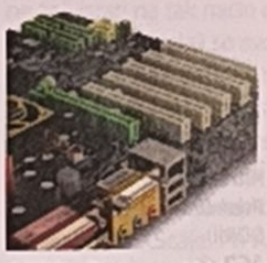
Rezultati

Številke, ki pomagajo pri odločitvi.



Konec nam prinaša zmagovalca

Plošče smo postrojili, nato pa opazovali njihov slog salutiranja.



Tokratni supertest jasno kaže stanje na področju osnovnih plošč v računalništvu. Sicer vseh deset plošč ni povsem primerljivih, saj obstaja delna razlika med procesorjema, ki se nagiba v prid Intela. Žal nam ni uspelo dobiti jedra 2600+ Barton, saj bi bila taka primerjava še bolj smiselna.

Če pogledamo rezultate, se lepo vidi, da poraženceV v bistvu ni. Vse plošče na tokratnem testu so izjemno dobri izdelki in predstavljajo zgornjo linijo kvalitete. Zato so razlike med njimi izjemno majhne in le malenkosti so odločale o uvrstitvah. Pri ploščah za procesorje AMD je tehnološko starejša plošča temu primerno tudi uvrščena. Asus A7V8X je še vedno odličen izdelek, le da ostali ponujajo več. Nadalje imamo novinca med izdelovalci plošč pri nas, Leadtek. nForce 2 še ne porneni vrhunskega izdelka. Stopničko višje je Epox, ki me je pozitivno presenetil. Najboljši dve plošči za AMD platformo pa sta MSI K7N2G in Abit NF7. MSI je podoba popolne ponudbe, medtem ko Abit pušča vse ostale za sabo.

Pri ploščah za Intelove procesorje pa imamo naslednjo situacijo. Na dnu se uvršča Epoxov 4GEA+, ki

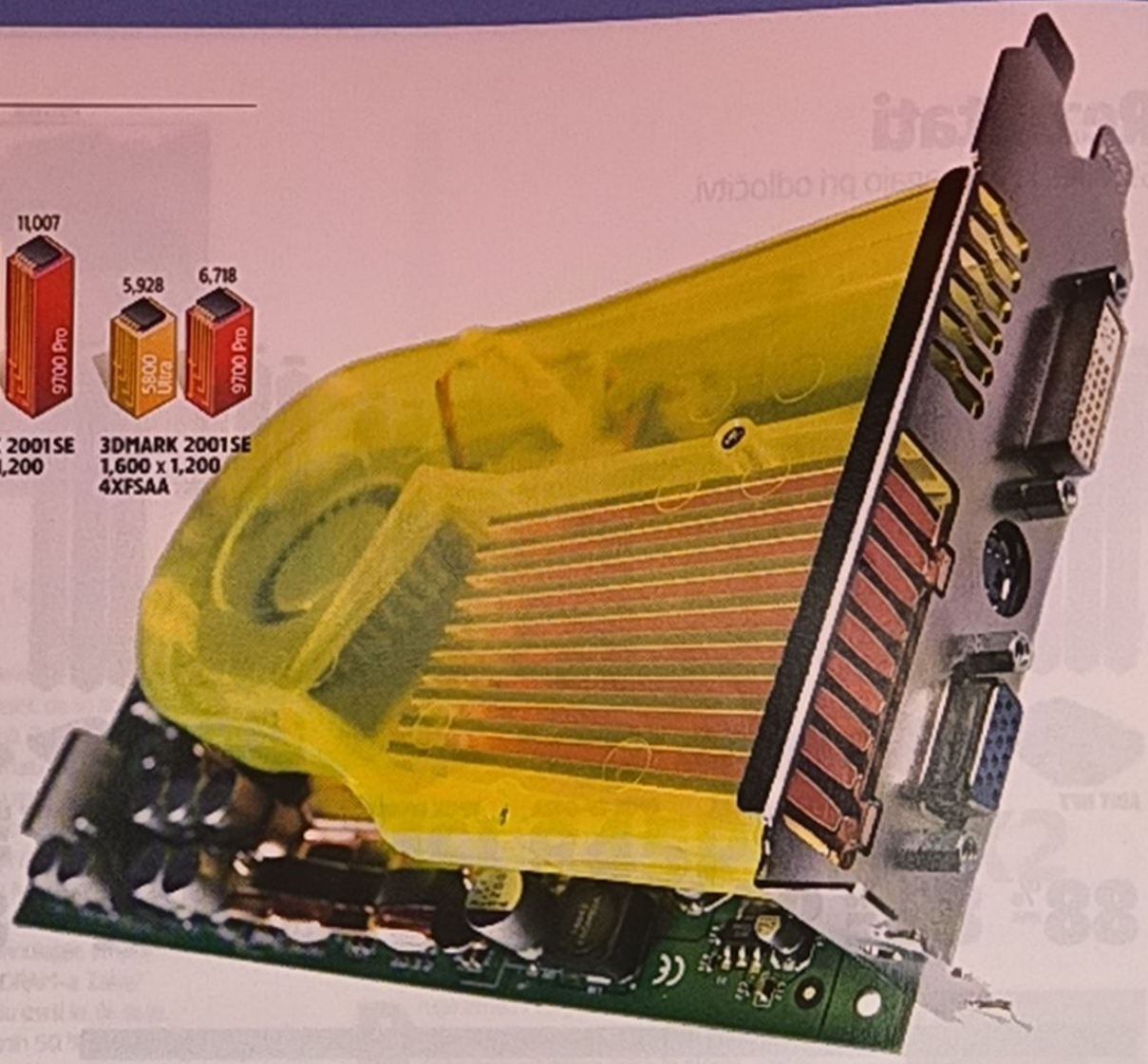
žal zaostaja za hitrejšima modeloma 845PE, torej MSI-jem in FIC-om. Na drugo mesto se je uvrstil Asus P4G8X, ki je zelo hitra plošča, polna dobrot. Vendar obstaja še boljši izdelek od Asusa. To je Gigabytov 8INXP, ki s svojo ponudbo resnično zasenči vse ostale.

Tako. Še en supertest se je zaključil. Upam, da vam bo olajšal izbiro, če pravkar kupujete osnovno ploščo. Nas sta Abit in Gigabyte navdušila, tako da ju od srca priporočamo. Toda vedite, da so vse plošče zelo kvalitetni izdelki, zato se mirne duše odločite za katero koli med njimi, če se vam jo kje posreči dobiti za ugodno ceno.

PCF

Intel je leta 1970 kupil ogromen hruškov sadovnjak blizu tovarne in danes prireja posebne zabave za svoje

→Rezultati



VERTO GEFORCE FX 5800 ULTRA

128.000 SIT PNY

Končno. Ubijalec Radeona se je znašel tudi v naših krempljih.

Ok, poštena poteza. nVidiin marketinški oddelek in skorajda vsi prebivalci planeta pričakujejo, da bo GeForce FX pometel z Radeonom 9700 Pro. In nVidiin marketinški oddelek ter vsi prebivalci planeta smo zelo presenečeni, da ta veličastno pošastna kartica z dvojno izpušno cevjo in kromiranimi spojlerji Radeona v konvencionalnih testih prehiti le za odtenek – kar oglejte si grafe na desni. Če ne bi bilo naše pregovorne nepristranskosti, bi želeli da prebije magično mejo 20.000 3DMarkov, v našem primeru pa razlika glede na Radeon 9700 Pro nikoli ne preseže 1.000 markov. Mar to pomeni, da bodo kartico kupili le zagrizeni nVidiini privrženci in lastniki hladilnih stranic za računalniško ohišje? Definitivno ne.

Analizirajte to

Pri teh meritvah obstaja en velikanski problem, ki ga je nova različica *3DMarka* sicer odpravila, vendar smo morali kartico že vrniti še preden smo ga dobili v kremplje – noben program za merjenje, z izjemo *3DMark03*, ne more izmeriti DirectX 9 zmogljivosti FX in Radeona 9700, kar pomeni, da smo za seboj pustili nekartiran teren, tako da smo se lahko naslajali le nad demonstracijskim videom obeh kartic. Za primer vzemimo le dejstvo, da Radeon 9700 v *3DMarku* vedno poseka nVidiinega novinca ko je vključen anti-aliasing – pri ločljivosti 1600 x 1200 s 4x FSAA za skorajda 800 točk. Situacija se v *Unreal Tournamentu 2003* preobrne, kjer je FX hitrejši v vsakem testu. Vse to nakazuje, da razvijalce še čaka obsežna optimizacija gonilnikov, čeprav je kartica v resničnih testih (*Battlefield 1942*) neverjetno stabilna.

Globine

Vendar pa *3DMark* vseeno prikaže nekaj zanimivih dejstev. Ko gre za hitrost tako opevanih piksel senčnikov – je GeForce FX z vključenim multiteksturiranjem do 50 % hitrejši. Seveda je to vprašanje le akademsko, če razvijalci ne bodo izkoristili vseh igračk, ki jim jih je ponudila nVidia in še vsaj pol leta ne bomo videli ali bo *Doom III* kartico pognal do skrajnih mej ali ne. In čeprav sta obe kartici nasploh približno enako hitri, pa FX poligone renderira znatno hitreje. Prav tako je 5800 za 15 – 30 % hitrejši v kompleksnih *Code Creatures* demo scenah, kar je dober preizkus zmogljivosti DirectX 8 senčnikov.

No, vsekakor lahko varno zaključimo, da ATi 9700 Pro in GeForce FX daleč prekašata vso konkurenco – kar sicer ni rezultat na katerega so upali pri nVidii, vendar se jim ga definitivno ni treba sramovati. FX je sicer nekoliko močnejši in tako tehnične specifikacije kot testi kažejo, da ta kartica samo čaka na pravo priložnost, da se izkaže. Jo morate torej takoj kupiti? No, če imate AMD Barton ali P4 3 GHz, potem vsekakor, drugi pa raje počakajte, da Radeonu 9700 pade cena.

Adam Oxford

→Podrobnosri

Hitrost jedra 500 MHz
Pomnilnik 1 GHz (500 MHz DDRII)
AGP x8
Pikslov/urni cikel 8
Vrata VGA, DVI, VIVO
Potrebni napajalnik 350 W
Priloženi programi *Morrowind*
Združljivost DirectX 9 (Pixel Shader 2.0+, Vertex Shader 2.0+), OpenGL 1.4
Testirano na AMD Athlon 3000 XP, 1 Gb RAM, ASUS A7N8X nForce2
Na spletu www.pny-europe.com

PCFOcena

↗ Najmočnejša kartica na tržišču
↙ Nič še ne izrablja DirectX 9

"Sicer ne gre za velikanski skok, zagotovo pa je to tehnologija prihodnosti."

92%

IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat Marec 2003

ASUS MYPAL A600

147.000 SIT Asus

Pred kratkim smo vam izdali, da se računalniki in pripadajoča oprema v tajvanskih državah proizvajajo z najnižjimi možnimi stroški, ki jih zlobne korporacije potem prodajajo za neverjetne zneske na zahodnih trgih. No, Asus se je odločil, da se ne želi igrati na tak način in sam prodaja svoje izdelke. In ne le to – izdelali so svoj prvi dlančnik, ki ga lahko označimo za trenutno najboljši žepni PC.

Zagotovo gre za najmanjši PDA, ki s svojimi dimenzijami kvari Toshibine načrte. iPAQ-i serije 3800/3900 izgledajo kot buldožerji ob tej 12,8 mm debeli lepotički, ki se lahko pohvali z istim 400 MHz procesorjem XScale. Pri Asusu pa niso le zadegali čipa v napravo in nam jo servirali, temveč so se zadeve lotili bolj inteligentno. Glede na vaše potrebe in način dela lahko MyPal poganjate pri različnih hitrostih in s tem podaljšujete čas avtonomije. Naprava zna celo sama ugotoviti, kakšna hitrost bi bila potrebna za trenutno opravilo in jo temu primerno po želji samodejno prireja.

Najboljša lastnost pa je zagotovo superturbo način, ki premošča XScalove pomanjkljivosti pri predvajanju večpredstavnostnih aplikacij in iger. Napredek je več kot očiten in sedaj smo dobili PDA, ki predstavlja novo igralno platformo. V tem načinu pa od A600 pričakujte največ dve uri avtonomije.

Resnično gre za odličen PDA, ne glede na žalostno pomanjkanje vgrajenih možnosti za brezžično komunikacijo. Do predstavitve novega iPAQ-a pa je nesporni kralj trga.

Alec Meer

→Podrobnosti

Procesor Intel PXA250 s 400 MHz
OS Microsoft Pocket PC 2002
Pomnilnik 64 Mb RAM, 32 Mb Flash ROM
Najdaljši čas avtonomije 15 ur (v varčevalnem načinu)
Razširitve Pomnilnik SD/MMC, različni ščitki
Brezžične možnosti Samo infrardeči vmesnik
Dimenzije 75 x 125 x 12,8 mm
Teža 138 g
Na spletu www.asus.com.tw

PCFOcena

↗ Tanek, močan, dobra osvetlitev
↙ Drobcen zvočnik, brez brezžičnih zmogljivosti

"Nevihta v nebesih žepnih PC-jev – več moči, manjše dimenzije. Zelo impresivno."

92%

Sistemi MEGAhit
še lepši in še boljši

Prijavite se na WEB-SHOP
in si izdelajte ponudbo za svoj idealni računalnik,
ali si izberite enega od tipskih računalnikov
na naslovu
www.e-misija.si

24 MESECEV GARANCIJE

POOBLAŠČENI PRODAJALCI:
DOLENJSKE TOPLICE
RICH COMPUTERS, Henigman Rajko s.p.,
Na griču 5, 8350 Dolenjske toplice
Tel: 07 306 6850
KRANJ
ABAKUS TRADING d.o.o.
Vodopivčeva ulica 17, 4000 Kranj
Tel: 04 236 8656
MARIBOR
BIROSTROJ COMPUTERS d.o.
Mladinska ulica 3, 2000 Mari
Tel: 02 234 7800
MENGEŠ
AŽ net, računalniški sistemi d.o.o.
Glavičeva ulica 1, 1234 Mengeš
Tel: 01 729 1263
NOVA GORICA
BE BOP TPS d.o.o.
UL. 25 maja 61, Rožna dolina, 5000 Nova Gorica
Tel: 05 333 2005
ENIAC d.o.o.
Rejčeva ulica 003, 5000 Nova Gorica
Tel: 05 333 3555
NOVO MESTO
HARLEM d.o.o. računalniški inženiring
Foersterjeva ulica 10, 8000 Novo mesto
Tel: 07 338 2900
RAKEK
UKING d.o.o.
Unec 25, 1381 Rakek
Tel: 01 709 6440
ROGAŠKA SLATINA
BIOS računalniški inženiring
Kregar Franc s.p.
Brestovska 27, 3250 Rogaška Slatina
Tel: 03 581 4588
SEVNICA
COMPING
Zupan Drago s.p.
Glavni trg 34, 8290 Sevnica
Tel: 07 816 0260
ŠENTVID PRI STIČNI
Računalniški inženiring, ISOFT
Marko Kastelic s.p.
Sad 2, 1296 Šentvid pri Stični
Tel: 01 7805 044
VRHNIKA
Računalništvo, Bojan Mesec s.p.
Stara Vrhnika 65A, 1360 Vrhnika
Tel: 01 755 7580
TREBNJE
BIRO SISTEM Franci Jarc s.p.
Cankarjeva ulica 8, 8210 Trebnje
Tel: 07 348 1170
Poslovalnica Krško
CKZ 131, 8270 Krško
Tel: 07 490 5225
ZIDANI MOST
MIKRONA d.o.o.
Zidani most 32 A, 1432 Zidani most
Tel: 03 568 3033
ŽELEZNIKI
NEVRON d.o.o.
Češnjica 54, 4228 Železniki
Tel: 04 510 1190
ŽIRI
GLUHICOM d.o.o.
Jezerska ulica 01, 4226 Žiri
Tel.: 04 510 60 90

MSI
Link to the Future
www.msi-slovenia.com
Računalniki MEGAhit vsebujejo visokokakovostne osnovne plošče MSI.
na sliki plošča MSI K7N2G (MS-6570)

e-misija MEGAhit GROUP

E-misija d.o.o.
Ljubljanska cesta 21d
1241 Kamnik
Tel.: 01 830 35 30
Fax: 01 831 10 02

KRANJ
Ul. Jake Platiše 17
tel.: 04 235 20 20

LJUBLJANA
Šmartinska 55
Zeleni trikotnik
tel..: 01 544 30 55 , 57

MARIBOR
Ul. Takev 24
tel.: 02 229 61 80

NOVO MESTO
Zwittrova ul.1
tel.: 07 337 25 70

Priporočamo skupaj z monitorji Hyundai ImageQuest
na sliki 17" LCD Q17

HYUNDAI
www.hyundaiQ.com

DIGITALNI FOTOAPARATI

Preizkusimo tri čudeže fotografske tehnologije s petimi megapiksli.

Digitalni fotoaparati so po prodaji že prehiteli klasične in tako tudi uradno postali najpomembnejša stvar v svetu fotografije. Napredek v kakovosti optike in številnih ročnih nastavitvah, ki jih prve generacije digitalnih fotoaparatov niso omogočale, pa je celo marsikaterega profesionalnega fotografa prisilil, da je pričel razmišljati o uporabi digitalnih aparatov, veliko njih pa ga že uporablja. Prednosti so številne, najbolj očitne pa sta seveda možnost takojšnjega ogleda slike in ponovitev fotografiranja, če slika ne odgovarja, preprostejši prenos na PC in lažja obdelava ter seveda nižji stroški dela.

Vendar vse to že veste. Sprašujete pa se, kam gre razvoj megapikslov in če takšne pošasti sploh potrebujete. Če bi želeli fotografije natisniti s kakovostjo 270 dpi, pri katerih tiskamo *PCFormat*, bi pri fotoaparatih s štirimi megapiksli dobili fotografije v velikosti 20 x 15 cm, večini pa bo zadoščal že tisk pri 150 dpi, ki prinese orjaški format 38 x 29cm. Prednost fotoaparatov s petimi megapiksli pri tem ni tako velika – pri 270 dpi prinaša fotografije formata 22 x 16 cm, pri nižji kakovosti pa 43 x 30cm.

Pri odločitvi za nakup v najvišjem cenovnem razredu so torej ključne druge značilnosti – od napredka v kakovosti slike do ročnih nastavitev, ki bodo zanimale napredne fotografe ter seveda kakovost slik pri samodejnih nastavitvah, za katere še vedno verjamemo, da jih večina amaterskih fotografov uporabljala najpogosteje. Preizkusili smo torej tri tekmece v višjem razredu ter jedrnato poročamo o svojih ugotovitvah.

Nikola Janković

CYBERSHOT DSC-F717

326.900 SIT Sony

Sony se je z modelom DSC-F717 očitno zavestno odpovedal amaterskim fotografom, ki si želijo fotoaparata, ki ga bodo uporabljali pri počitniškem fotografiranju. F717 je velik, težek in neroden za prenašanje.

Če vas to ne odvrne od nakupa, boste veseli dejstva, da jim je prostor uspelo dobro izkoristiti. Postavitev gumbov je dobra, uporabniški vmesnik prijazen, zoom pa deluje tudi ročno, z obračanjem objektiva, kar bo pri nevednežih dvignilo vaš sloves fotografa. Baterija se izkaže za najboljšo na testu, čeravno bi v nekaterih situacijah priporočili rešitev s štirimi baterijami AA.

Sony ostaja zvest Zeissovim lečam, ki tudi tokrat prinašajo odlično kakovost slike, pa tudi barve pa so ob pravih nastavitvah dobro ujete. Podrobnosti so lepo vidne, čeravno se pri povečavi opazi manjša ostrina, kot pri C-5050Z. Pri zajemanju slik se izkaže za najhitrejšega na testu, tako ob prvem zagonu, kot tudi pri zaporednih fotografijah.

Način nightframing omogoča lažje ostrenje slike v temnejših pogojih dela – F717 z IR žarki osvetli objekt in tako zajame odlično fotografijo s popolnimi barvami tudi v popolni temi. Aparat lahko snema tudi zvočne filmčke neomejene dolžine v formatu MPEG – seveda kolikor vam prostor na kartici dopušča.

In tega prostora včasih ne bo dovolj. Sony vztraja pri uporabi kartic Memory Stick, žal pa so te še vedno na voljo le s kapacitetami do 128 Mb. Tudi cena je neprijazna, saj boste za 256 Mb kartico CF odšteli manj kakor za 128 Mb Memory Stick.

Kljub temu gre za odličen izdelek, ki ponuja najboljši zoom na testu. Če želite fotografirati oddaljene zadeve ali predmete, ki jih želite z večje oddaljenosti ujeti s čim več podrobnostmi, bo F717 najboljša izbira. Seveda pa ne pozabite na prikolico, v kateri ga boste prevažali naokrog.

→Podrobnosti

Ločljivost 5 megapikslov (2.560 x 1.920)
Leče f2.0 – f8.0
Optični zoom 5x
Spomin 32 Mb Memory Stick
Teža 659 g
Dimenzije 162 x 124 x 68 mm
Na spletu www.sony.com
Prodaja Sony Slovenija, (01) 588 11 47

PCFOcena

↗Odličen zoom, kakovostna slika
↙Nekonvencionalna oblika, cena, omejen pomnilnik

"Nekoliko velik, vendar zato ponuja odlične fotografije in najboljši zoom na testu."

88%

OLYMPUS C-5050Z

252.000 SIT Olymus

Olympusov C-5050Z je prispel z najnižjo cenovno nalepko, vendar lahko že po prestižnem logotipu "Izbor uredništva" sklepate, da ne ponuja nič manj od tekmecev.

Oblikovanje je klasično ter omogoča, da aparat lepo leži v roki. LCD zaslon je mogoče nagniti navzdol ali navzgor (ne pa tudi obračati), do večine ročnih nastavitev pa pridete s pritiskom na nekaj gumbov. Sicer se nam zdi, da je vmesnik F717 bolj prijazen, ima pa C-5050Z pomembnejšo prednost na drugi strani – zna namreč shraniti kar osem uporabniških nastavitev, v katere si lahko programirate praktično vse ročne nastavitve in jih nato v različnih pogojih hitro prikličete.

C-5050Z ima tudi najhitrejše leče na testu (f1.8), vendar ostaja pri samo 3x optičnem zoomu, kar je ena redkih lastnosti, pri katerih ga konkurenca prehiti. Na srečo se to ne zgodi pri kakovosti fotografij. Slike se izkažejo za najbolj ostre na testu, ob poigravanju z ročnimi nastavitvami pa smo dobili tudi zelo natančne barve v praktično vseh situacijah. Vendar pa je C-5050Z primeren tudi za začetnike, ki želijo hitro napredovati, saj je tudi v popolnoma avtomatičnem načinu prinesel najboljše fotografije.

Tudi hitrost fotografiranja ne bo težavna, čeprav je pri tem Sonyjev model malenkost hitrejši. Zahtevnejši uporabniki bodo veseli dejstva, da ponuja C-5050Z največ ročnih nastavitev med primerjanimi modeli. Za napajanje uporablja štiri baterije AA, tako da lahko, če ostanete brez energije, rezervno napajanje kupite kjer koli, v paketu pa dobite tudi polnilec, tako da vam ne bo potrebno vedno znova investirati v nove baterijske vložke.

Ker se ob vseh drugih lastnostih aparat izkaže tudi z najnižjo ceno, je naše priporočilo zagotovljeno. Vendar pozor – razlika med C-5050Z in F717 je majhna, tako da se odločite za Sonyjev model, če potrebujete zmogljivejši zoom.

→Podrobnosti

Ločljivost 5 megapikslov (2.560 x 1.920)
Leče f1.8 – f8.0
Optični zoom 3x
Spomin 32 Mb xD kartica, podpira SmartMedia, CompactFlash I in II, MicroDrive
Teža 380 g
Dimenzije 115 x 70 x 80 mm
Na spletu www.olympus.com
Prodaja Petra Marketing d.o.o., (01) 423 45 10

PCFOcena

↗Odlične fotografije, morje nastavitev, cena
↙"Samo" 3x zoom

"Najbolj ostre fotografije, obilje ročnih nastavitev in najnižja cena. Zmaga na testu mu je zagotovljena."

91 %

NIKON COOLPIX 5000

269.900 SIT Nikon

Razlika med kakovostjo slik najbrž ne bi smela biti velika, glede na to da vsi spadajo v razred s petimi megapiksli? No, če bi Coolpix 5000 testirali samostojno, bi kakovost najbrž ocenili kot zelo dobro, ob neposredni primerjavi s fotografijami obeh tekmecev pa se na Nikonovo žalost izkaže, da je zaostal v dirki. Podrobnosti na fotografijah so manj prepričljive, enako je z barvami in čeprav je razlika tako majhna, da bi jo brez neposredne primerjave težko opazili, pa je upravičil razlog, zaradi katerega smo se odločili izvajati primerjalne teste?

Samo oblikovanje je prijetno in kompaktno ter daje trpežen videz. Istočasno gre za edini aparat na testu, ki ponuja obračanje LCD zaslončka. Slednji je kakovosten, vendar temnejši od konkurenčnih in zato slabše viden pri močni svetlobi. Optični zoom je ostal na 3x, kar nas prav tako ni navdušilo.

Ostanimo še pri pomanjkljivostih – tudi pri hitrosti fotografiranja Nikonov model zaostaja za obema tekmecema, kar je še posebej opazno pri pripravi na prvo sliko. Ostrenje se v situacijah s šibko svetlobo prav tako izkaže za slabo, pri čemer F717 ostaja nepremagan.

In kje so pozitivne plati? Za razliko od Sonyja vam Coolpix omogoča shraniti tri uporabniške nastavitve za fotografiranje v različnih pogojih, ki jih potem hitro prikličete. Zadeva se izkaže za koristno, čeprav ga C-5050Z pri tem prekosi. Tudi ročnih nastavitev je resnično veliko, tako da bodo pri tem tudi bolj zahtevni uporabniki dobili praktično vse, kar si lahko zaželijo.

Vendar je nazadnje najbolj bistvena primerjava kakovosti slike. Kot je omenjeno zgoraj, se Coolpix 5000 pri tem ne izkaže najbolje v tem razredu in pri ceni, ki je višja od cene zmagovalca testa, bo Nikon na naše priporočilo moral počakati na drugo priložnost.

→Podrobnosti

Ločljivost 5 megapikslov (2.560 x 1.920)
Leče f2.8 – f8.0
Optični zoom 3x
Spomin 32 Mb Compact Flash
Teža 414 g
Dimenzije 102 x 82 x 68 mm
Na spletu www.nikon.com
Prodaja Grafo d.o.o., (01) 433 73 92

PCFOcena

↗Veliko nastavitev, vrtljiv LCD
↙Ne najboljša kakovost slik, cena

"Dober aparat z veliko ročnimi nastavitvami, a ga konkurenca prehiti pri kakovosti fotografij."

80 %

Zgodnji forenziki so fotografirali oči umorjencev v upanju, da bodo v njih videli odsev morilca.

LOGITECH Z-680

120.931 SIT Logitech

Vam primanjkuje prostora, denarja in čakate na obsodbo zaradi kršenja javnega reda in miru? Potem ti zvočniki niso za vas. Za vse ostale pa so Logitechovi Z-680 zvočna nirvana. Že pogled na specifikacije bo na avdiofilovih ustih povzročil slapove sline: 450 W moči, vgrajen dekodirnik za Dolby Digital 5.1 in DTS, THX certifikat in podpora za PC, Xbox, PS2, DVD in CD predvajalnike in vse ostalo kar vam pade na pamet.

Namestitev je preprosta – no, če prebivate v najvišjem nadstropju in nimate dvigala, potem si boste uničili hrbtenico – svoj PC pa lahko z Z-680 povežete preko optičnega ali koaksialnega kabla ali preko treh 3.5 mm stereo vhodov. Zvočnike lahko nato kontrolirate preko daljinskega krmilnika oziroma ožičenega krmilnika, katerega postavite na mizo.

Karkoli smo predvajali preko Z-680, zvok je bil vedno vrhunski. Rock in Rio skupine Iron Maiden je zvenel kot da bi se nahajali neposredno ob Brucu Dickinsonu; jazzovski vokali Norah Jones še nikoli niso zveneli tako erotično in dokler iz membran Z-680 niste slišali nemških tehno-rockerjev Rammstein, v življenju še niste ničesar doživeli. In to še preden smo prišli do prostorskega zvoka v filmih, ki je oster, čist in dovolj glasen, da obudi še mrtve. Celo slabši posnetki so povsem spodobni: pri Z-680 lahko nastavljate jakost subwooferja, prostorskega zvoka in tako naprej, vgrajen sistem Dolby Pro-Logic II pa stereo zvok spodobno pretvori v kvazi 5.1.

Če ima Bog domači kino, potem najverjetneje zveni kot Z-680.

Gary Marshall

→Podrobnosti

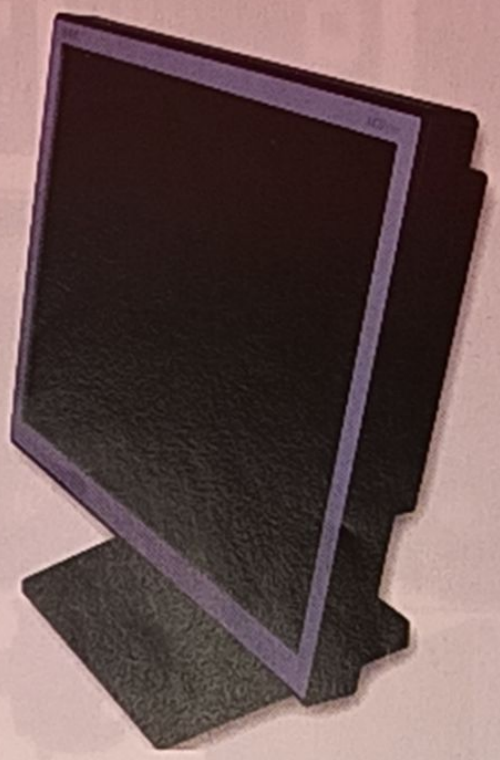
Jakost 185 W subwoofer, 265 W sateliti (53 W na kanal)
Prostorski zvok Dolby Pro-Logic II, Dolby Digital 5.1, DTS
Dodatki Digital SoundTouch kontrolni center, brez?i?ni daljinski krmilnik
Vhodi Digitalni (opti?ni in koaksialni), analogni stereo, 3 x stereo
Na spletu www.logitech.com
Prodaja Izid d.o.o., (04) 581 12 00

PCFOcena

↗ Vrhunski zvok, nora jakost, popolna združljivost z vsem
↙ Precej zasoljena cena

"Z-680 zvenijo kot sistem za bogove. Če jih Logitechovci želijo nazaj, naj pridejo do zob oboroženi."

93%



CLIE PEG-NX70V

173.043 SIT Sony

Bitka dlančnikov se je z novo serijo Intelovih procesorjev XScale razvnela, kot že dolgo ne. Če samo pobrskate po zadnjih petih številkah *PCF*, boste ugotovili, da je ni bilo številke, v kateri ne bi opisali vsaj enega dlančnika. Je pa en proizvajalec, ki se nam je vedno znova izmikal – Sonyeve serije Clie se pri nas nikakor ni dalo dobiti. Do sedaj.

Sonyevi oblikovalci so svoje delo odlično opravili, saj bi NX70V še najlaže označili kot prenosno umetnino. Sicer je res, da dlančnik spada med večje, a to gre pripisati dejstvu, da je Sony nanj naphal skorajda vse, kar si lahko zamislite. Prostor je vsekakor dobro izkoriščen, saj se Clie se ponaša z odličnim 3,9-palčnim zaslonom, ki sicer elektriko požira kot za stavo, in mini tipkovnico, zavoljo katere je vnašanje podatkov tako preprosto, da boste pozabili na funkcijo Graffiti. Je torej PEG-NX70V mini notesnik? No, sicer stvar ni brez slabih lastnosti, saj so tipke velike le 5 mm in če imate večje prste, bodo tipkarske napake pogost fenomen.

Še en lep dodatek je video kamera, ki se presenetljivo dobro obnese (za miniaturno kamero, seveda), leča zazna 310.000 pikslov (160 x 120 pikslov), filmčki pa se posnamejo v format MQV, ki ga podpira le QuickTime 6.0. Na dlančniku je tudi reža CompactFlash II, ki je namenjena še enemu Sonyevemu odličnemu dodatku, brezžični omrežni kartici PEGA-WL100, vendar žal lahko pozabite na vse druge naprave, saj jih gonilniki zaenkrat še ne podpirajo. Vse to krmili Intelov procesor StrongARM SA-1110 z 200 MHz in 16 Mb RAM, slednjega pa je uporabniku na voljo le 11 Mb. V kombinaciji s PalmOS 5.0 gre za izjemen dlančnik, ki je sicer nekoliko manj baročen, kot sistemi z Windows CE, zato pa je prav tako odlično večpredstavnostno podprt, funkcionalnost in stabilnost pa sta vrhunski.

Boštjan Uršič

→Podrobnosti

Procesor Intel StrongARM SA-1110 z 200 MHz
Ločljivost zaslona 480 x 320 (65.000 barv)
RAM 16 Mb
ROM 16 Mb
Priključek USB
Brezžična povezava IrDA, Wi-Fi (802.11b)
Čas avtonomije 8 ur
Operacijski sistem PalmOS 5.0
Prodaja Sting d.o.o., (01) 524 60 33

Posebna ponudba Vsi naročniki *PC Formata*, pozor: če ste naročeni na DVD izdajo in vam je opisana Sonyeva mojstrovina zelo všeč, vam podjetje Sting d.o.o. v svojih prostorih na Šmartinski 106 v Ljubljani, ponuja popust pri nakupu Clie PEG-NX70V v višini letne naročnine, naročnikom na CD različico pa popust v protivrednosti naročnine ob nakupu modela Clie T675C. Kupcem revije pa ob nakupu enega ob Sonyev podarjajo letno naročnino na *PC Format*. Kot dokazilo s seboj prinesite izvod revije, ki ga pravkar prebirate.

PCFOcena

↗ Odličen zaslon, vgrajena kamera
↙ Precej velik dlančnik, reža CompactFlash II le za omrežje

"Prava umetnina – dokler niste uporabljali Clie, sploh ne veste, kaj je dlančnik."

90%

NEC LCD1701

151.056 SIT NEC-Mitsubishi

NEC-Mitsubishi Electronics ne slovijo le po izjemni zaslonskih tehnologijah, temveč tudi po posebnih "vizualnih zasnovah", kot oblikovanju radi porečejo NEC-ovi marketinški mojstri. In res je oblika nekaj posebnega, še posebej pa to velja za postavitev menijskih gumbov, ki jih s kakšnega metra sploh več ne opazite. Obenem je rob ekrana veliko ožji kot pri ostalih LCD monitorjih, tako da vzbuja občutek o veliko večji vidni površini, kot je v resnici.

S 16 ms odzivnega časa, sRGB, NTAA in 60 Hz osveževanja pri 1280 x 1024, tale 17-palčnež očitno misli resno. Pa ne samo to, zaslon je skorajda brez napak, živahne in kontrastne barve pa poskrbijo, da se odlično obnese tudi kot prikazovalnik filmov DVD. Žal se LCD-ji v tej funkciji niso prijeli, saj imajo precej omejen vidni kot, medtem ko se lahko LCD1701 pohvali s 140° vidnega kota horizontalno in vertikalno, tako da bodo lahko v čudoviti sliki uživali tudi vaši prijatelji, ne da bi si morali pri tem zvijati vratove.

Graja velja prikazu besedila pri nižjih ločljivostih, vendar je to rakasta rana vseh LCD zaslonov, obenem pa ne poznam nikogar, ki bi na 17-palčnem monitorju uporabljal ločljivost 800 x 600. Ko boste nejeverni Tomaži preverjali, če je naša trditev o prikazu pisav pravilna, vas bo pri preklapljanju ločljivosti spremljala samodejna nastavitev zaslona, tako da vas iz zasede ne bosta napadli nizka frekvenca osveževanja ali zavita slika. Ostale značilnosti NEC-Mitsubishijeve naveze so manj impresivne, saj je pika velika nepresunljivih 0,264 mm, pa tudi diagonala 43,2 cm povsem sovpada s standardi za 17-palčne zaslone.

Na testu se je monitor obnesel solidno, proizvajalec pa obljublja tudi triletno garancijo, kar nakazuje na dolgoročno vzdržljivost monitorja.

Ivo Vidergar

→Podrobnosti

Velikost zaslona 17"
Vidni kot 140°/140°
Največja ločljivost 1280 x 1024 pri 60 Hz
Odzivni čas 25 ms
Priključki VGA
Dimenzije 374 x 383,6 x 196 mm
Teža 5,8 kg
Na spletu http://www.nec-mitsubishi.com/
Prodaja: PowerPlus (01) 511 27 27

PCFOcena

↗ Kakovostna slika, zanimiva oblika
↙ Lahko bi bil lažji in malenkost cenejši

"NEC-Mitsubishi Electronics z LCD monitorji misli resno!"

84%

Izumitelj pisalnega stroja z razporeditvijo tipk, kot nam je znana danes, je Christopher Sholes. Pet let po tem, ko je patent prodal podjetju Remington Arms, leta 1878, je napravi dodal še tipko Shift.

MC-I200 STREAMIUM

115.000 SIT Philips

A *PCF* po novem opisuje tudi zvočne sisteme? Brez skrbi, Philipsov Streamium je povezan z računalništvom – čeprav bi bilo mogoče bolje, ko ne bi bil.

Očitno pri Philipsu radi prebirajo *PC Format*, kajti geslo "računalnik kot stičišča točka domače zabave" so vzeli smrtno resno, le da ga očitno niso najbolje razumeli. Namesto da bi izdelali računalnik, ki bi nadomestil televizor, glasbeni stolp, toaster in druge naprave, so raje klasični glasbeni sistem opremili s povezavo v LAN in internet, tako da lahko MC-i200 predvaja spletni radio oziroma prebira glasbene datoteke iz računalnika v omrežju.

Saj ne trdim, da mi zamisel ni všeč – glasbeni stolp s predvajalnikom CD-jev in MP3-jev, radiem in možnostjo priključitve zunanje naprave, ki ga obenem brez težav priključite na internet oziroma LAN (nastavitve omrežja je prepoznal kar sam) in uživate v zvočnih nebesih. Le da zamisel ni tako zelo dodelana: prvič, zaenkrat lahko izbirate le med šestimi ponudniki spletnega radia, in drugič, če želite predvajati svojo večpredstavnostno zbirko s PC-ja, morate nanj naložiti *MusicMatch Jukebox*, drugače boste slišali le tišino.

Je pa res, da je nastavitev povsem preprosta. Žal je LCD prikazovalnik občutljiv na svetlobo, dvosistemski zvočniki pa so plastični, tako da vas izostanek equilizerja niti ne bo posebej motil. Zvok ni najboljša plat sistema, razen če Streamiuma ne kupujete za darilo najstniku, ki se požvižga na avdiofilsko plat predvajanja glasbe.

Če že imate računalnik, Streamiuma ne potrebujete. In če računalnika še nimate, Streamiuma vseeno ne potrebujete, ampak si raje omislite računalnik.

Boštjan Uršič

→Podrobnosti

Podpira MP3, WMA, internetni radio, CD audio
Ojačevalec 2 x 50 W
Zvočniki dvosistemski zvočniki z navzgor obrnjenima membranama w00x
Priključki zvočniki, izhod za slušalke, line out, aux, izhod za nizkotonca, UTP 10/100 Mbps
Dimenzije 180 x 244 x 227 mm
Teža 11 kg (z zvočniki)
Na spletu http://my.philips.com
Prodaja Philips Slovenija (01) 477 88 00

PCFOcena

↗ Glasbeni sistem, ki se povezuje z internetom in LAN-om
↙ Pač povezljiv, z ne preveč kakovostnim zvokom

"Noviteta, ki računa na 'wow' učinek – računalnika ne bo nikoli nadomestila."

71 %

DREAMAX CINEMA 6100

33.600 SIT Dreamax

Tokrat je v naše uredništvo priromal še en zvočniški sistem 5.1, in sicer Dreamaxov Cinema 6100. Sistem torej vključuje nizkotonca in pet zvočnikov. Z oblikovnega stališča niso zvočniki čisto nič posebnega, a klasična oblika ni ravno stvar, ki bi jo bilo potrebno kritizirati. Na zadnji strani satelitov so tudi nosilci, da jih lahko namestimo na steno. Sistem nima ločene enote za dekodiranje, tako da se vse krmilniške možnosti nahajajo na nizkotoncu, plezanje pod mizo (kamor na račun skrajnje moteče modre lučke edino spada) pa prepreči preprost daljinski krmilnik, preko katerega lahko zvočnike vklopimo in izklopimo ter spreminjamo jakost celotnega sistema, centra ali nizkotonca.

Kot prvo smo zavihali nos nad sateliti, saj gre za pet identičnih zvočnikov, kar seveda pomeni, da center ni posebej prirejen in nima možnosti predvajanja ojačanega srednjega dela zvočnega spektra. Omenjeno vsekakor ni v prid temu sistemu. Tudi zvok, ki ga proizvedejo, ni nič posebnega, saj je neimpresiven že pri nižjih jakostih, prva popačenja pa je mogoče slišati že pri sobni jakosti. Visoki toni so... no... menda tam nekje, srednjim manjka karakter, nizki pa so neimpresivni. Slednji pridevnik bi lahko uporabili za povzetek opisa tega sistema, saj ga razen cene, ki je za rezultat malce previsoka, absolutno nič ne ločuje od konkurence. Nezahtevni uporabniki bodo s sistemom sicer zadovoljni, vsi tisti, ki pa imate malce bolj občutljiva ušesa, pa boste morali poseči po bolj solidnem sistemu.

Andrej Potočnik

→Podrobnosti

Število zvočnikov 6 (5.1)
Moč nizkotonca 25 W
Frekvenčni razpon 30 – 200 Hz
Moč satelitov 8 W
Frekvenčni razpon 200 Hz – 20 kHz
Na spletu www.dreamax-europe.com
Prodaja Anni d.o.o., (01) 583 99 99

PCFOcena

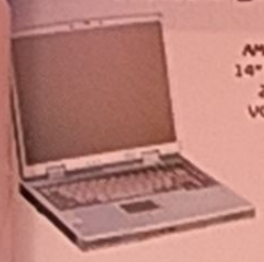
↗ Leseno ohišje, daljinski krmilnik
↙ Preveč povprečen zvok, center identičen satelitom

"Povprečni zvočniki za ne tako povprečno ceno. Vest bi nas pekla, če bi jih priporočali."

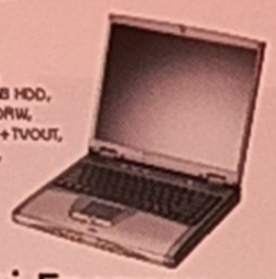
56 %

prenosniki IPC

dvoletna garancija



PowerNote 8375
AMD Athlon XP 1800+ Mobile,
14" TFT 1024x768, 30GB HDD,
256MB DDR RAM, DVDROM,
VGA Savage6 32MB +TVOUT,
LAN 10/100, modem V90,
USB 2.0, firewire, IrDA,
SPDIF, torbica
291.900 SIT



MultiNote 5620
ntel Pentium 4 2400MHz,
5" TFT 1400x1050, 40GB HDD,
256MB DDR RAM, DVD/CDRW,
VGA Radeon 9000 64MB +TVOUT,
AN 10/100, modem V90,
SB 2.0, firewire, IrDA,
PDIF, torbica
499.900 SIT

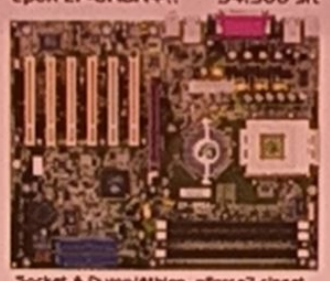
napajalniki Enermax

svetovno priznani napajalniki

-365AX ActPFC... 17.640 sit
-365AX ActPFC+FMA... 20.160 sit
-465AX ActPFC... 28.200 sit
-465AX ActPFC+FMA... 29.760 sit

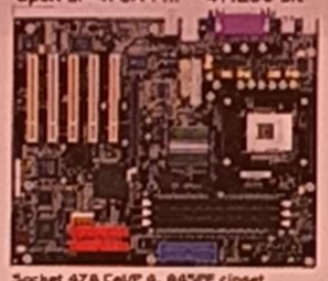
matične plošče Epox - kralj navijanja procesorjev

Epox EP-8RDA+.. 34.500 sit



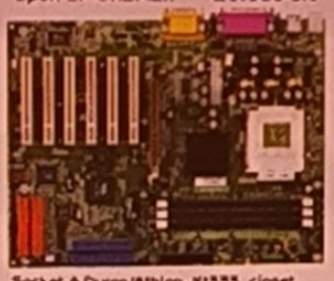
Socket A Duron/Athlon, nForce2 čipset

Epox EP-4PEA+... 47.280 sit



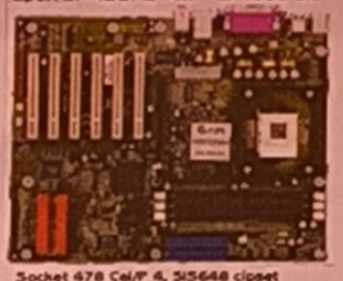
Socket 478 Cel/P 4, 845PE čipset

Epox EP-8K5A2.. 28.080 sit



Socket A Duron/Athlon, Kt333 čipset

Epox EP-4SDA5+... 37.080 sit



Socket 478 Cel/P 4, SiS648 čipset

grafične kartice Innovison

Inno3D Gf4 Mx440se 64MB TVOUT
(GeForce4 MX440se)... 13.100 sit
Inno3D Gf4 Mx440 64MB TVOUT
(GeForce4 MX440)... 18.300 sit
Inno3D Gf3 Ti200 64MB TVOUT
(GeForce3 Ti200)... 27.680 sit
Inno3D Gf4 Ti4200-8x 64MB DVI/TVOUT
(GeForce4 Ti4200-8x)... 43.100 sit
Inno3D Gf4 Ti4200-8x 128MB DVI/TVOUT
(GeForce4 Ti4200-8x)... 50.400 sit

PC Modding

hladilni produkti Zalman

neslišni hladilniki (20dB)

6000-AlCu oem... 4.176 sit
6000-AlCu... 6.168 sit
6000-Cu... 7.920 sit

ZM-F1... 996 sit
ZM-F2... 1.320 sit

5700D-Cu... 7.680 sit

Fan Mate 1... 828 sit

5100AlCu oem... 4.428 sit
5100AlCu... 6.600 sit

ZM80A-HP... 5.880 sit
VGA hladilnik

ohišja Chieftec

midi (serija CS601)
črn... 17.880 sit
moder... 20.760 sit
srebrn... 19.920 sit

big (serija CS2001)
črn... 24.360 sit
moder... 28.200 sit
srebrn... 26.280 sit

mlaco d.o.o.
Trenikova 36, Ljubljana
T:01/5008775 F:01/5008777
prodaja@mlacom.si, http://www.mlacom.si

Vse cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila! Naročeno pošljemo tudi po hitri pošti!

Telekom Slovenije
SiOL
vedno zanesi simobil
ISKRATEL
RADIOTELEVIZIJA SLOVENIJA

osrednji dogodek telekomunikacij
in informacijske tehnologije v Sloveniji

TELEINFOS 03

9. - 11. april 2003, Cankarjev dom, Ljubljana

Kot na dlani

Prava povezava razstavnih predstavitev
in pestrega dogajanja, znanja in rešitev,
vsebin in storitev, strokovnih seminarjev
in zabave. Tu se bodo poznavalci družili
z ljubitelji, poslovneži z dijaki in študenti.

PROST VSTOP za prijavljene
obiskovalce www.teleinfos.org

PravaPovezava

PREDVAJALNIKI DVD

Še ne dolgo tega je gledanje DVD-jev na televiziji brez neposredne povezave s PC-jem predstavljalo drag šport...

Časi pa se spreminjajo in danes si lahko vsakdo privošči dober predvajalnik, za nakup katerega ne bo treba najeti kredita in šest mesecev stradati. Tokrat smo si ogledali tri izdelke znanih proizvajalcev, ki se ponašajo z več kot le primerno ceno.

O prednosti DVD-ja kot medija smo že govorili, a naj le povzamem. Kot prvo, ga lahko stlačite v žep, kar pa ni najpomembnejše. Najpomembnejše je, da je kot medij neprimerno bolj obstojen kot magnetni trak v različnih kasetah, povrhu vsega pa je mogoče na en medij shraniti ne le celoten film, temveč še cel kup dodatkov, kot so intervjuji, napovedniki, dokumentarni vložki ipd. Zaradi načina zapisa je mogoče shraniti tudi celo vrsto zvokovnih datotek (sinhronizacij, komentarjev ipd.) ter podnapisov v različnih jezikih. Ampak vse to že veste in težko bi v tej zvezi našla kak podatek, ki vam ni znan.

Kaj torej iskati, če ste se odločili za nakup takega predvajalnika? Najprej seveda poiščemo predvajalnik, ki dobro dekodira video zapis, saj to pomeni kvalitetnejšo sliko. Ker zvoka seveda ne moremo ignorirati, je dobro vedeti, če zna predvajalnik pravilno dekodirati različne oblike zvočnega zapisa oz. jih pravilno prebrati in poslati enoti za dekodiranje, če je sami ne posedujejo. Nekateri predvajalniki imajo celo težave s sinhronizacijo zvoka in slike (npr. prvi Yamakavini večfunkcijski predvajalniki), na kar je treba biti posebej pozoren. In če želite res vedeti, za kaj se vam splača odšteti denar, berite PC Format, kjer vas bomo pravočasno opozorili na neprimerne naložbe.

Barbara Banovič

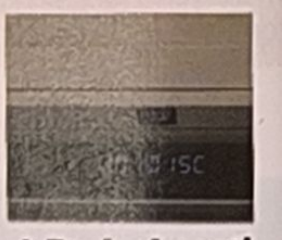
AIWA XD-DV600

59.900 SIT Aiwa

Po abecedi (in kvaliteti slike) prvi predvajalnik na testu je Aiwin XD-DV600. Srebrna naprava bi oblikovno sicer spadala v zgodnja osemdeseta, a ji klasična oblika kar pristoji. Gre za predvajalnik, ki ima čisto očitno najboljšo enoto za dekodiranje videa, saj je slika resnično fantastična. A samo možnost predvajanja medijev, katerim je naprava v prvi vrsti sploh namenjena, na nas ne pušča več strašno dobrega vtisa, zato smo seveda pregledali, kaj vse še ponuja. Obvezni daljinski krmilnik je prijeten, lepo leži v dlani in ponuja vse funkcije, ki jih potrebujemo. Zaslonski meniji so dobro zasnovani in logični, tako da se najverjetneje nihče ne bo po nepotrebnem lovil med nastavitvami.

Kar zadeva predvajalne sposobnosti, je XD-DV600 razen DVD-jev sposoben predvajati zvočne CD-je (tudi take z zaščito, ki delajo težave določenim predvajalnikom), CD-je z datotekami MP3 ter video CD-je. Mediji CD-R/RW mu ne delajo nikakršnih težav in brez zastojev prebere tudi poškodovane medije.

Med predvajanjem DVD-jev je omogočeno premikanje znotraj poglavja in med poglavji (do 100-kratne hitrosti) ter premikanje med lastnimi zaznamki, saj lahko dele filma, ki so nam posebej všeč, sami označimo in predvajanje nadaljujemo od označene točke. Omogočeno je tudi približevanje pogleda (do 12-krat) ter spreminjanje kota kamere, če je film posnet na tak način. Sam predvajalnik sicer ne ponuja možnosti priklopa zvočniških sistemov z več zvočniki, zato pa zna zvočni zapis pravilno prenesti na zunanjo enoto, s katero ga lahko povežemo preko kompozitnega ali optičnega kabla. Splača se ga kupiti že samo zaradi kvalitete slike.



→Podrobnosti

Podprti formati DVD, VCD, SVCD, avdio CD, MP3
Video izhodi SCART, S-video, kompozitni
Avdio izhodi stereo, kompozitni, optični
Dimenzije 430 x 75 x 245 mm
Teža 2,9 kg
Na spletu www.aiwa.com
Prodaja Big Bang Mega, (01) 587 35 19

PCFOcena

↗ Fantastična slika, bere celo paleto različnih medijev
↙ Izhod samo za stereo zvočnike

"Za zelo primerno ceno dobite predvajalnik, ki je sposoben predvajati fantastično sliko."

86%

PANASONIC DVD-RV32

49.513 SIT Panasonic

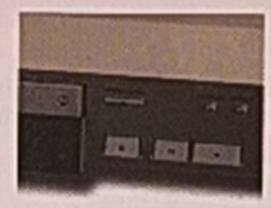
Panasonicov predvajalnik bo prava poslastica za vse, ki imate radi veliko gumbov. Že na krmilniku jih je cel kup, na samem predvajalniku pa nič manj. Srebrna enota torej ne bo pritegnila le s svojimi zmogljivostmi, temveč tudi z izgledom.

S predvajalnega stališča gre za čisto solidno enoto, ki nima nikakršnih težav s prebavljanjem cele palete medijev, od video in avdio DVD-jev, video in CD-jev ter datotek MP3.

Z zvočne plati je predvajalnik opremljen z izhodoma za stereo zvočnike ter (žal) le z optičnim izhodom za priklop na zunanjo enoto. Slednje je malce nerodno, saj na primer moj sistem DTT2500, ki sem ga s pridom uporabljala med testiranjem, nima optičnega vhoda.

Kjer razočara s pretirano naprednostjo, pa ta predvajalnik navduši na drugih področjih. Zaslonski meniji so "za telebane", saj bolj pregledni in logični skoraj ne bi mogli biti. Krmilnik, ki je sicer naphan z gumbi in gumbki, pa je malce neroden, saj ne leži lepo v roki, gumbi pa so sicer logično razporejeni, a po večini premajhni in med seboj preveč podobni.

Predvajana slika je visoko kvalitetna in primerno ostra že brez prilagajanja nastavitev, a ne dosega slike Alwinega predvajalnika. Omogoča hitro premikanje med in po poglavjih (do 200-krat), funkcija približevanja pa je omejena. Tudi ta predvajalnik omogoča ustvarjanje zaznamkov znotraj filma, da si lahko posnetek ogledamo tudi od zaznamka naprej, ne le od začetka poglavja, nima pa možnosti preklapljanja med pogledi kamere, kar pa trenutno več ali manj podpirajo le pornografski filmi. Če k temu prištejemo še ceno, lahko mirno zatrdimo, da bodo bodoči lastniki naprave več kot zadovoljni.



→Podrobnosti

Podprti formati DVD, VCD, SVCD, avdio CD, MP3
Video izhodi SCART, S-video, kompozitni
Avdio izhodi stereo, optični
Dimenzije 430 x 74,5 x 256 mm
Teža 2,4 kg
Na spletu www.panasonic.com
Prodaja Aroba, (01) 548 48 48

PCFOcena

↗ Odlični zaslonski meniji, podpora digitalni glasbi
↙ Neroden krmilnik, samo optični avdio izhod

"Za tako ceno boste težko našli boljši predvajalnik DVD."

83 %

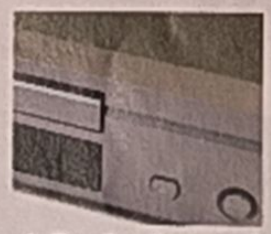
YAMAHA S530T

65.990 SIT Yamaha

Zadnji predvajalnik na tokratnem testu pa je Yamahin izdelek nižjega cenovnega razreda. Minimalistično oblikovan predvajalnik pravo stvar skriva na zadnji strani. Tam, kjer imata druga dva predvajalnika samo stereo izhoda za zvočnike, se na S530T bohotijo vhodi za šest zvočnikov, torej za celoten sistem 5.1. In ker zna predvajalnik poslati vse skupaj tudi zunanji odkodirni enoti, lahko le-to priklopite s kompozitnim ali optičnim kablom.

Kar zadeva samo predvajanje je S530T bolj povprečne sorte. Slika je (sicer še vedno odlična) najmanj kvalitetna na testu, razočarata pa tudi paleta ponujenih možnosti predvajanja ter daljinski krmilnik. Slednji sicer zelo lepo leži v roki, a ponuja, tako kot meniji, le omejene možnosti. Zaslonski meniji pa so malce neprijetni, saj bo čas, potreben za privajanje nanje, kar dolg.

Možnosti ogleda filmov so klasične, od hitrega pregledovanja med in po poglavjih, do približevanja pogleda in spreminjanja pogleda kamere. Možnosti dodajanja zaznamkov ta predvajalnik nima, zato se boste za predvajanje določenih scen morali znajti z možnostjo hitrega pregledovanja. Prav tako moteče je precej glasno delovanje mehanizma, saj ob določenih medijih (ki jih brez težav predvaja) prav neprijetno piska. In če smo že pri piskanju – samo premikanje po menijih lahko spremljajo piski, kar bo najverjetneje prva stvar, ki jo boste želeli izklopiti. S težkim srcem kritiziram izdelek podjetja, ki je izdelalo mojo kitaro in ojačevalec, nad katerima se nimam niti najmanjšega namena pritožiti, a čisto iskreno S530T ni tisto, kar bi pričakovali, sploh pa ne za tako ceno.



→Podrobnosti

Podprti formati DVD, VCD, SVCD, avdio CD, MP3
Video izhodi SCART, S-video, kompozitni
Avdio izhodi 5.1, kompozitni, optični
Dimenzije 435 x 75 x 302 mm
Teža 2,8 kg
Na spletu www.yamaha.com
Prodaja Big Bang Mega, (01) 587 35 19

PCFOcena

↗ Izhodi za sistem 5.1, odlično dekodiranje zvočnega zapisa
↙ Kompliciran zaslonski meniji

"Če nimate ločenega ojačevalca, pa imate zvočnike 5.1, je ta predvajalnik pravi za vas."

75 %

Oseba, ki je posodila glas Muppetkom – Gdč. Piggy, Fozzieju, Animalu, Groverju in Orfu Samu je, nihče drug, kot režiser Frank Oz. Ker mu to delo očitno leži, je posodil glas tudi Yodi v Vojni zvezd.

PHILIPS 180MT

350.690 SIT Philips

Prisluhnite vsi, ki zaničujete mehiške žajfaste nadaljevanke, v hiši nimate dveh televizorjev, nad daljinskim krmilnikom pa kot sokol bedi vaša žena, imate pa računalnik – odrešenik je prijahal v mesto. Vse, kar morate storiti je, da razdelite priključek kabelske televizije – in s pritiskom na gumb TV/PC si boste lahko ogledali svoje najljubše oddaje. Je torej 180MT mesija, glasnik konvergence med televizorjem in računalnikom v vsakem dornu?

Z 18,1 palci vidne površine sicer ne boste uživali velikosti 72-palčnih televizijskih ekranov, a po sliki sodeč ne boste izgubili prav nič. Kvaliteta slednje je zadovoljiva tako ob prikazovanju PC zaslona, kot tudi pri preklopu na televizijo. Poskrbljeno je tudi za ostale ugodnosti televizijskega dela, saj dobite monitor/TV v kompletu z daljinskim krmilnikom in tudi teleteksta ne boste pogrešali. Z velikostjo pike 0,28 mm in ločljivostjo 1280 x1024 pri 75 Hz osveževanja zaslonu ne gre ničesar očitati in je na ravni ostalih 18-palčnih LCD-jev.

S 6,3 kilogrami pa seveda ne sodi med najlažje v tem razredu, kar pa je logično, glede na dvojno naravo naprave. Zaslonskim menijem ni mogoče ničesar očitati, čeprav bi bili lahko gumbi nekaj manj očitni, enako pa velja za zvočnike, ki vsekakor sodijo med tisti del monitorja, ki je daleč od tega, da bi ga lahko označili za kvalitetnega. Včasih bi bilo bolje, ko zvočnikov ne bi ponujali v kompletu z monitorjem.

Monitor je izredno kvaliteten kar zadeva sliko in zmogljivosti tako PC, kot televizijskega zaslona. Očitki seveda letijo na zvočnike, ki bi lahko bili kvalitetnejši in zmogljivejši. Vendar po drugi strani verjamemo, da tisti ki si boste privoščili razkošje z 18-palčnim monitorjem /televizijo po vsej verjetnosti že imate v vaš Audigy priklopljen vsaj zvočni sistem 5.1.

Ivo Vidergar

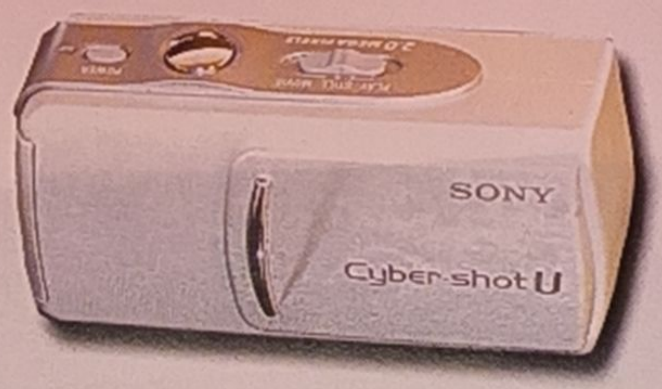
→Podrobnosti

Velikost zaslona 18 palcev
Vidna površina 18.1 palcev
Največja ločljivost 1280 x 1024 pri 75 Hz
Priključki VGA, koaksialni, S-Video, SCART, PC Audio vhod, AV vhod
Dimenzije 452 x 452 x 200 mm
Na spletu http://www.philips.com/
Prodaja PC H.and d.o.o. (01) 530 08 28

PCFOcena

↗ Dobra slika tako TV, kot tudi PC
↙ Slabi zvočniki, cena

"Večpredstavnost v kompletu, PC in TV na delovni mizi v enem kosu!" **87 %**



CYBERSHOT DSC-U20

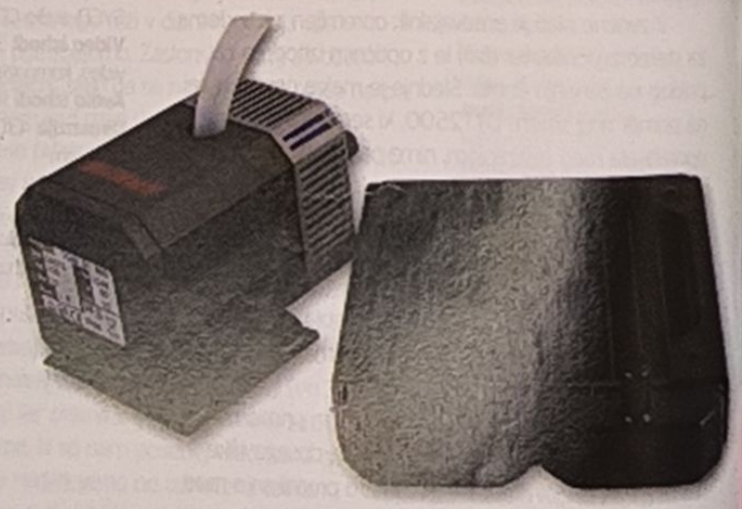
89.900 SIT Sony **CHS (01) 280 66 00**

Miniaturni DSC-U20 je manjši od večine mobilnih telefonov, zaradi pomanjkanja zooma je tudi bliskovito hiter, kljub temu pa ponuja slike v velikosti 2 megapikslov. Model U10 nas je presenetil s kakovostjo fotografij za njegov razred, žal pa se pri U20 že izkaže, da ga je konkurenca na tem področju prehitela. Slike so sicer daleč od tega, da bi bile slabe in v večini primerov boste z njim zadovoljni, če pa fotografije primerjate z drugimi, fotoaparati, je razlika (predvsem v notranjih fotografijah) hitro opazna.

U10 je dobra izbira za sekundarni fotoaparat ali kot darilo za dekle ali žen ki bo z njim brez znanja znala ustvariti dokaj kakovostne slike. Zaradi hitrosti tu nikoli ne boste zamudili fotografije, pa tu brez težav se spravi v ročno torbico.

↗ Majhen, preprost za uporabo
↙ Zelo kmalu na voljo nov model

"Dobra izbira za začetnike brez ambicij v foto-svetu." **76 %**



MAGNUM 390

13.000 SIT Magnum **Mlacom (01) 500 87 75**

Če ste pomislili, da je to pršilec, ki namaka računalniške komponente, se ne ustrašite. V kompletu najdemo hladilno rebro, ventilator, vodni blok, cevi in vodno črpalko, ki je potopna in jo lahko imate v vodi. Hladilnik delo opravlja solidno, čeprav bi si najbrž marsikdo želel regulacije vrtenja ventilatorja. Najpomembnejši med vsemi pa je vodni blok. Ta je izdelan iz bakra, obdelan pa precej grobo, tako da bi kupcem pred uporabo priporočil poliranje površine. Ko je sistem nameščen, se procesor ne bo več gre Vroči Athlon XP 2600+ je iz povprečn 55 padel na največ 40 stopinj pri polni obremenitvi.

↗ Občutno zniža segrevanje procesorja
↙ Ceneni materiali, glasna črpalka

"Robusten, na hitro sestavljen komplet, ki opravi svoje delo." **64**

JUKEBOX RECORDER 20

94.212 SIT Archos

Predvajalniki MP3, ki temeljijo na trdih diskih, očitno postajajo vse bolj priljubljeni, še posebej ker sta Creative Nomad in Applov iPod veliki prodajni uspešnici. Vendar smo Slovenci še vedno izjeme, saj iPod pri nas zelo težko dobite, Nomad pa se nekako ni prijel in zato podjetje Aplikon, ki pri nas zastopa Archosove izdelke, z Jukebox Recorderjem kar precej tvega.

Srebrni Jukebox izgleda kot kak futuristični oklepnik na štirih kolesih, ki so v resnici podloge za blaženje udarcev. Na koncu koncev je to nujna značilnost, saj se v osrčju predvajalnika nahaja 20 Gb trdi disk, ki ne služi le kot skladiščni medij za datoteke MP3, temveč tudi kot prenosni trdi disk za druge podatke. Bite na Jukebox prelivate preko vrat USB 2.0 in 100 skladb smo nanj prenesli v odličnih 15 minutah (dobro, sicer se lahko skrije pred iPodom, zato pa poseka Nomada). Vendar niste omejeni le na že izdelane skladbe, temveč lahko Jukebox pesmi pretvarja kar sam in to iz katerega koli vira, katerega na predvajalnik priključite preko že omenjenih vrat USB, line in priključka oziroma digitalnega vhoda. V te namene priloženi program *Musicmatch Jukebox* delo več kot odlično opravi. Sicer pa vam bo predvajalnik zavoljo štirih Ni-Mh baterij igral kar 9 ur, žal pa je nekoliko prevelik, da bi ga vtaknili v hlačni žep, zato boste morali malce spremeniti slog oblačenja.

Sedaj pa se posvetimo še kritikam: 1-palčni zaslon je absolutno premajhen, meniji pa malce zmedeni. Priložene slušalke so lep primer obupa "plastik-fantastik", obenem pa so čisto pozabili na ožičen daljinski krmilnik, kot ga pozna iPod. Česa takega si pri na slabih 100 Prešernov ocenjenem predvajalniku res ne bi smeli privoščiti. **Boštjan Uršič**

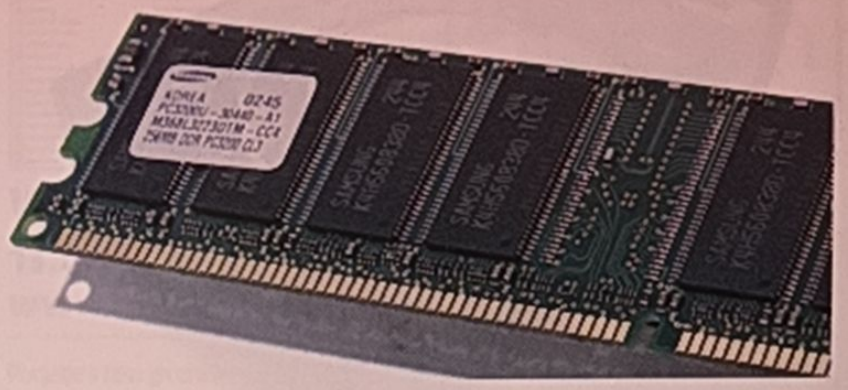
→Podrobnosti

Podprti formati MP3 (30 – 320 Kbps in VBR); kodiranje datotek MP3 v realnem času
Kapaciteta 20 Gb
Medpomnilnik 2 Mb
Vmesnik USB 2.0
Dodatni priključki Line in, izhod za slušalke, digitalni vhod/izhod
Dimenzije 115 x 83 x 34 mm
Teža 350 g
Na spletu www.archos.com
Prodaja Aplikon d.o.o., (01) 520 16 30

PCFOcena

↗ Snemanje MP3-jev v realnem času, 20 Gb disk
↙ Majhen prikazovalnik, obupne slušalke, cena

"Če diskovni MP3 predvajalnik potrebujete zdaj, je Archos za vas. Drugi čakajte na iPod." **80%**



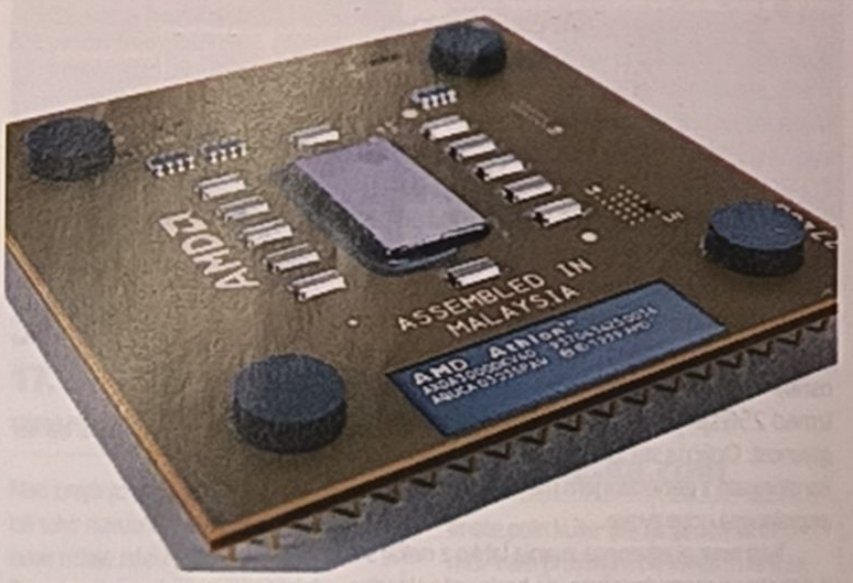
DDR 400

25.000 SIT Buffalo **www.buffalo-technology.com**

Po suši je končno prišlo deževje. Osnovne plošče s podporo za DDR-400 opisujemo že nekaj časa, vendar smo v zadnjih mesecih skorajda pljuvali kri, da smo prišli do pomnilnika zanje (trenutno jih izdeluje le Samsung, vendar je najti dobavitelja že skoraj umetnost). Kar je prava škoda, kajti zmogljivosti so v primerjavi z DDR333 opazne – povišanje hitrosti do 10 %, pač odvisno od programa za merjenje. Preizkušeni čipi so bili deklarirani kot CAS3, vendar je na voljo še hitrejša različica CAS2.5. Najboljšo zmogljivost smo dosegli na plošči s 64-bitnim naslavljanjem pomnilnika – kot je nForce (če ga le imate)

↗ Najhitrejši DDR
↙ Dobiti jih je težje kot spodoben hamburger

"Primerljivi z RAMBUS 800 – mana za Athlone." **86%**



ATHLON XP 3000+

Bo potrjeno AMD **www.amd.com**

Medtem ko AMD še kar izpopolnjuje Hammerje in povečuje izgubo iz meseca v mesec, pa nameravajo prodajno luknjo zapolniti z izboljšanimi različicami procesorjev trenutne generacije. Doslej so ga imenovali Barton, največja sprememba pa je podvojeni medpomnilnik (512 Kb) in 0,13-mikronski proizvodni proces. Hitrejšo različico s 400 MHz FSB naj bi ugledali pozneje letos. Takt procesorja je 2.16 GHz, meritve pa so impresivne – v *Sandrinih* aritmetičnih testih je posekal Pentiuma 4,3 GHz, čeprav je bil v drugih testih za odtenek počasnejši. Cene bodo skakale, vendar bi moral biti cenejši od primerljivega P4.

↗ Odlične zmogljivosti
↙ Vodilo še vedno teče z enakim taktom

"S tem procesorjem je AMD spet v igri." **90%**

Zeppo Marx, eden od nekdaj slavnih bratov Marx, je

EJAY MUSIC DIRECTOR GOLD

9.000 SIT Empire

Leta 1989 so De La Soul izjavili: "Vsak si želi postati DJ, vsak si želi postati MC." Pa še prav so imeli. Šest let za tem je *Rave eJay* pričel bljuvati melodije na številnih računalnikih po svetu, *eJay* pa je postala ena vodilnih znamk za izdelavo glasbe na PC-ju. Carl Cox, Phats 'n' Small in Daniel Bedingfield svoje talente kažejo tudi s pomočjo te serije, pričujoča izdaja pa prinaša uporabnikom odlične vzorce DJ-ja Junkie XL.

Skrivnost *eJayevega* uspeha je v njegovem preprostem vmesniku. Na voljo so ritmi, basi, klavir, vokali, kitare in drugi vzorci, ki jih preprosto potegnete na zvočne kanale in oblikujete skladbo v obliki zvokovnega Lega. *Music Director* pa prinaša še dodatne štiri CD-je z več kot 1.500 vzorci omenjenega DJ-ja.

Najnovejša *eJayeva* ponudba prinaša pričakovano kakovost zvoka, združljivost z MP3 in nekaj priročnih orodij za urejanje, kot je orodje za avtomatično raztegovanje in nadzor tempa. *Music Director* ponuja tudi zmožnosti urejanja videa, čeprav so le-te zelo osnovne. Bolj impresivno je dejstvo, da lahko vsakemu izmed 256 stereo kanalov posebej spreminjamo glasnost. Odlična sta tudi orodji EQ in FX, ki ju lahko kombinirate z generatorjem melodij in ustvarite popolnoma nove zvoke.

Tudi brez glasbenega znanja lahko z nekaj sreče in z dobrim ušesom dosežete, da bodo vaše skladbe zvenele profesionalno, *eJay* pa ostaja najboljše mesto za vse, ki se želite potopiti v globlje vode računalniškega izdelovanja glasbe. Med delom z *Music Directorjem* se boste sicer zabavali, vendar morate vedeti, da gre za hiter, preprost in užiten glasbeni obrok iz mikrovalovne pečice, ki se ne more primerjati s kakšno nedeljsko pečenko.

Jeremy Smith

→Podrobnosti

Značilnosti Več kot 9.000 avtorsko prostih vzorcev, 256 avdio stez, osem video kanalov, samodejno raztegovanje, zvočni učinki v standardu VST 2.0 plug-in, možnost SmartBackup na CD

Potrebuje PII-300, 96Mb

Na spletu www.ejay.co.uk

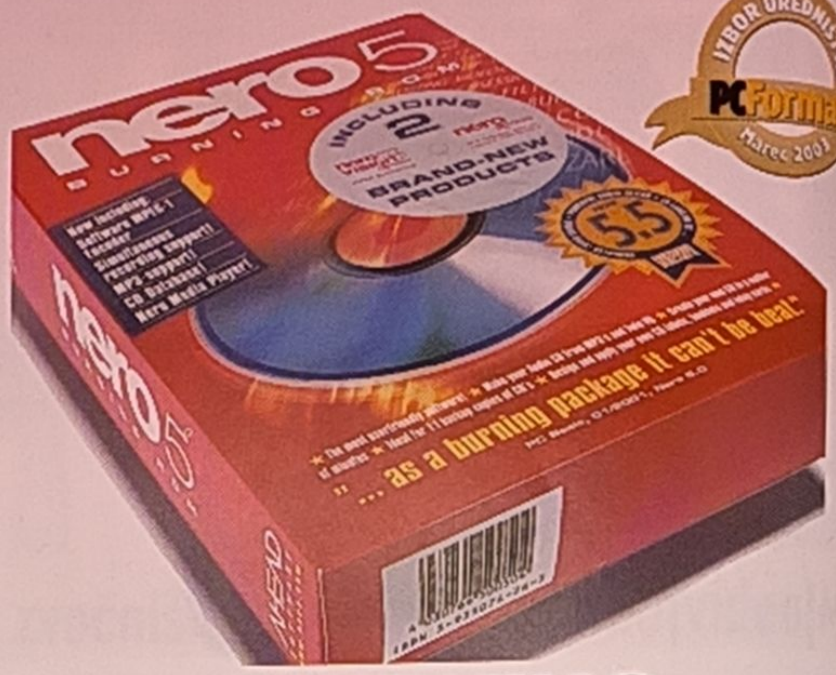
Prodaja VideoToP d.o.o., (02) 330 330 0

PCFOcena

↗ Zabaven in dostopen
↙ Video je zanič, na voljo so boljši programi

"Veliko vzorcev in morje zabave za začetniške računalniške glasbenike."

72%



NERO BURNING ROM 5.5

17.000 SIT Ahead

No, če bi testirali program *Caligula Burning Rome* oziroma *Caligula Burning Men*, bi bila stvar najverjetneje bolj zanimiva. Zgledujoč se po najbolj izprijenem voditelju Rima, ta program ne samo da "zažiga" CD-je, temveč jih tudi razseka, zdrobi in skozi luknjo v sredini potisne na pogled manj prijetne človeške organe.

Vsekakor nas pomirja dejstvo, da nič od zgoraj naštetega ne bo citirano na škatli naslednje različice *Nera*. Pravzaprav je kar kruto od nas, da poskušamo oblatiti njegovo dobro ime, še posebej ker je Aheadov tekmec mogočnemu Adaptecovemu *Easy CD*-ju konsistentno kakovosten program.

No, če ste pred kratkim kupili enoto CD-RW, ste najverjetneje kopijo Nera dobili že zraven, vendar smo hoteli sami preizkusiti njegove zmogljivosti. Program je še vedno grd, vendar ponuja čarovnike za idiote in kopico naprednejših možnosti za osveščene uporabnike, zato je nujno orodje za vsakega lastnika zapisovalnega pogona.

Najnovejša inkarnacija je še posebej primerna za večpredstavnostne namene, saj ima MP3 in (snemljiv) pretvornik WMA, s katerim digitalno glasbo pretvorite v CD audio in kodirnik MPEG-1 za pretvarjanje video datotek v format VCD, katerega lahko predvajate v večini predvajalnikov DVD. Ponuja tudi kopico mini programov za urejanje zvoka in videa, medijski predvajalnik in priročnik, s katerim bi lahko pretepli hordo rimskih sužnjev.

Alec Meer

→Podrobnosti

Podprti formati CD-ROM, CD-ROM XA, Audio CD, mixed mode CD, HFS, hybrid CD, bootable CD, UDF, UDF/ISO bridge, video CD, super video CD, CD Extra

Potrebuje P133, 32 Mb

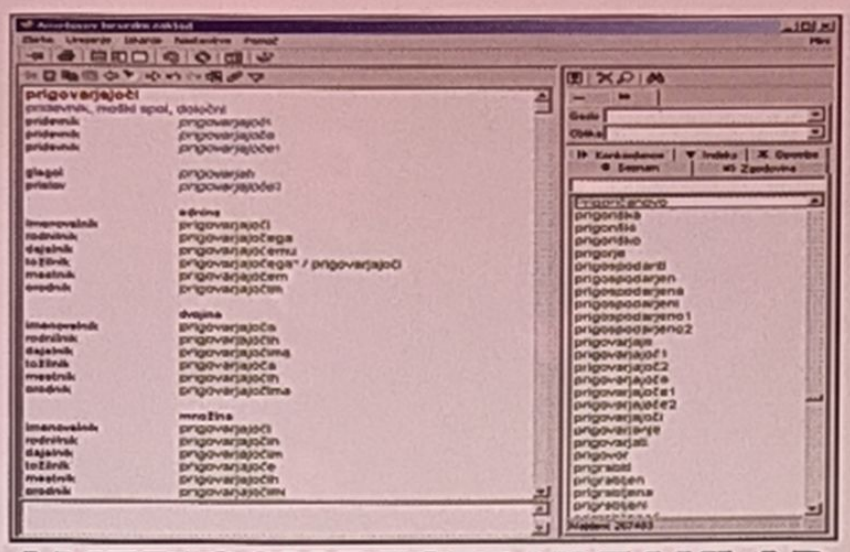
Na spletu www.nero.com

PCFOcena

↗ Težko si je zamisliti kar koli boljšega
↙ Še vedno izgleda kot golobova danka

"Povsem nujna aplikacija za vsakogar, ki želi izdelati lastne CD-je."

93%



AMEBISOV BESEDNI ZAKLAD

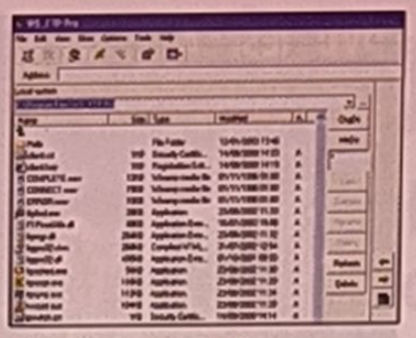
6.900 SIT Amebis

Da ne pleteničimo – *ABZ* je fantastična pogruntavščina, ki vključuje večino najpogosteje uporabljanih slovenskih besed. Pri vsakem geslu so na voljo podatki o besedni vrsti ter pri pregibnih besednih vrstah tudi vse oblike pregibanja (sklanjanje, spregatev, ter možne izpeljave). Gre za precej dober nadomestek za SSKJ, predvsem ga bodo pa veseli vsi tisti, ki imajo iz takšnih ali drugačnih razlogov težave s pregibanjem določenih besednih vrst. Za lažje iskanje je omogočeno tudi dodajanje zaznamkov, dodajanje opomb h geslom pa pripomore k širitvi podatkov, ki so na voljo o določenem geslu.

Zbirka seveda ni popolna, saj ne vključuje arhaičnih in redko uporabljanih besed in prav tako ni uporaben kot absolutno referenčno orodje. Je le pomočnik, ki ga bo marsikateri šolar ali dijak s pridom uporabil. **PCF**

↗ Dodajanje opomb in zaznamkov, pregibanje
↙ Napredno iskanje je kompliciran

"Že prva različica je odlična, kaj bo šele, ko pridejo izboljšane." **86%**



WSFTP PRO

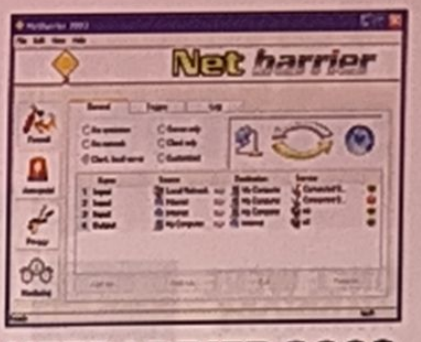
13.800 SIT Ipswitch

www.ipswitch.com

Podjetje s tako groznim imenom bo zagotovo takoj priraslo k srcu članom uredništva *PCF*. Na vso srečo je tudi program dober. Gre za program za FTP, ki pod neimpresivno zunanjostjo skriva neverjetne moči. Podpora za Winsock pomeni, da zna komunicirati s pisano paleto operacijskih sistemov, na račun močnega orodja za skriptiranje pa bo všeč tudi zahtevnejšim uporabnikom. Dodatne možnosti pa omogočajo intuitivno načrtovanje, usklajevanje in nalaganje. Gre torej za skrajno nezabavno a neverjetno uporabno orodje.

↗ Enostaven za uporabo
↙ Dolgočasen vmesnik

"Eden najboljših programov za FTP, kar jih obstaja [zeh]." **90%**



NETBARRIER 2003

17.200 SIT Intego

www.intego.com

Trg požarnih zidov je tako zasičen, da mora novi izdelek, če se želi prodajati, početi kaj res posebnega. Večina izdelkov je ubrala pot varnostnih paketov in so *NetBarrier* pustili odzadaj. Slednji seveda omogoča standardno filtriranje podatkov in vključuje še zaščito podatkov (blokiranje prenosov določenih nizov, kot so številke kreditnih kartic ali naslovi), blokiranje reklam ter različna orodja za nadzor. Vse to pa je danes že standard in obstaja kar nekaj požarnih zidov (kot na primer *Zone Alarm*), ki ogromno ponujajo kar zastonj.

↗ Zaščiti nas pred zunanjim svetom
↙ Cena ni ravno primerna

"Dovolj zmogljiv, a drag v primerjavi s konkurenco." **60%**

SHOWSHIFTER 2

17.300 SIT Home Media

www.showshifter.com

Nad prejšnjo različico *Showshifterja* smo bili tako navdušeni, da se nam je opis nove izdaje zdel nujno potreben. Program je kombiniran predvajalnik različnih formatov, ki pa ne predvaja le DVD-jev in CD-jev, temveč se zna priključiti celo na vaš TV (preko grafične ali TV kartice) in omogoča snemanje programa na trdi disk, kot TiVo, TV sliko pa lahko celo zaustavite. Vmesnik je malce nepregleden in tudi nastavitve niso najbolj razumljive, a konec koncev ga ni programa brez pomanjkljivosti.

↗ Neverjetno prilagodljiv
↙ Neprijeten moder vmesnik

"Odlično medijsko vozlišče, ki ga kvari čuden vmesnik." **90%**

MUVEE AUTOPRODUCER

17.300 SIT WSKA

www.wska.com

Imate poln kufer gledanja domačih filmov vseh prijateljev, pa se vam ne ljubi izdelati lastnega? No, potem si oglejte *autoProducer*: naložite filmsko datoteko ali izberite možnost zajemanja slike z izbrane naprave, izberite zvočno podlago, dodajte nekaj vmesnih sličic in kliknite na Mix. *autoProducer* sam oceni relevantnost scene ter jo uredi tako, da se sklada z glasbeno podlago in se lepo preliva v naslednjo sceno. Končni rezultat je hitro nared, naslednji poskusi pa se od prvega ne bodo veliko razlikovali.

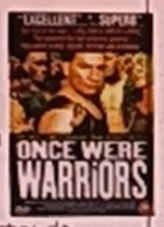
↗ Instant prebavljivi domači filmi
↙ Ki si bodo zelo podobni

"Zabaven programček, a hitro zamenljiv." **72%**

ŽE NA SPOREDU

Poiščite jih v bližnjih videotekah.

ONCE WERE WARRIORS



Fantastična novozelandska drama o maorski družini, ki se trudi preživeti ob nasilnem očetu in dejstvu, da so Maori porinjeni v obrobje in obravnavani kot drugorazredni državljani. Veličina Maorov, ki so bili nekdaj veliki bojevniki, je zreducirana na alkohol, droge in tolpe...

FRANK HERBERT'S DUNE

Ekranizacija Herbertove sage, ki se natančno drži knjižne predloge, je vzbudila mešane občutke med ljubitelji. Večina sicer še vedno prisega na Linchevo izvedbo, a pričujoče mini-serije nikakor ne bi smeli spregledati.

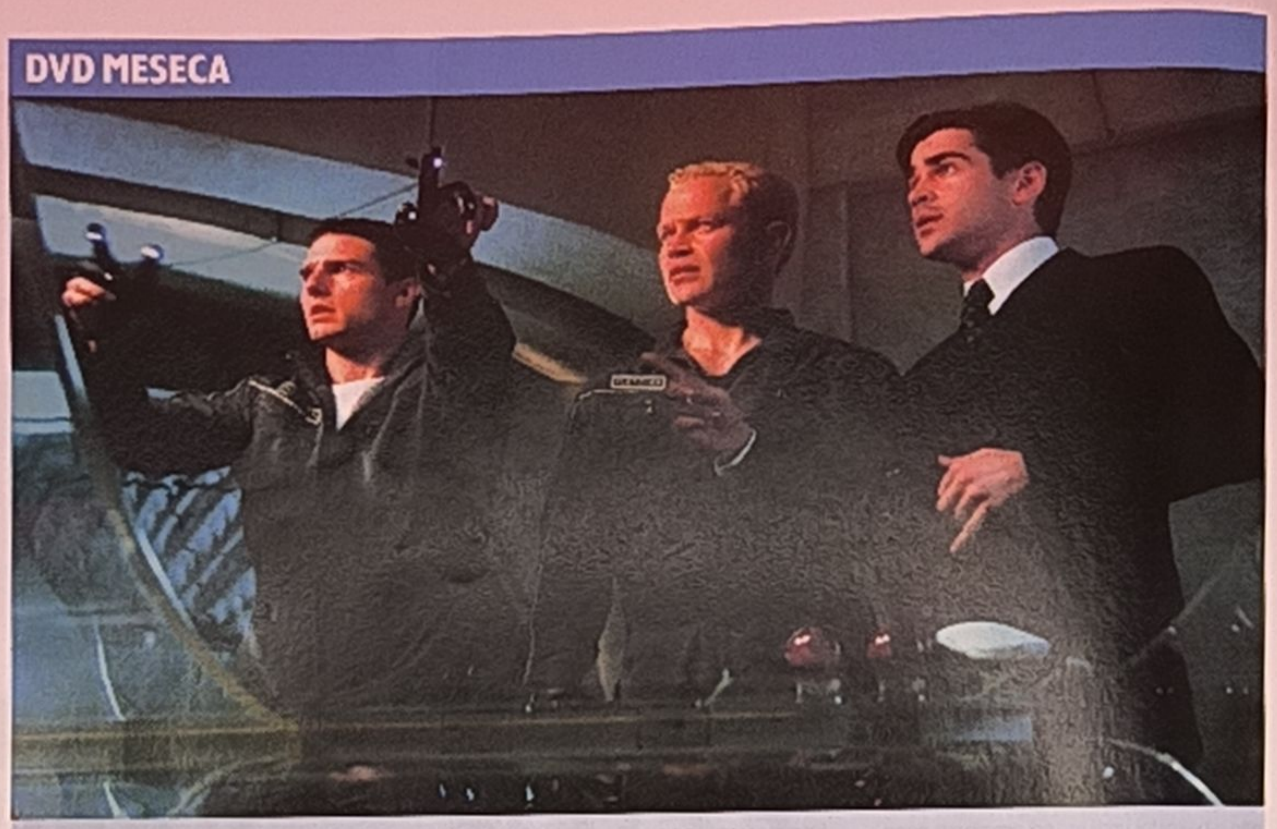
LEON

Film, v katerem smo prvič videli Natalie Portman, je verjetno tudi njen najboljši. Dvanajstletna Mathilda po nasilni smrti svoje družine najde zavetišče pri plačanem morilcu Leonu (Jean Reno) in se odloči maščevati brezsrčnim morilcem. Bessonova mojstrovina, kot vse ostale.

TRON

Simpatična ZF zgodba iz osemdesetih let, v kateri zloglasnega hekerja ugrabi kar računalnik. Kevin Flynn (Jeff Bridges) se mora tako spopasti s hiper-inteligentnim računalniškim programom in mu zmešati štrene tako, da lahko odnese celo glavo in za povrhu reši še svet. Kdo trdi, da so v osemdesetih snemali samo drugorazredne filme?

DVD MESECA



MINORITY REPORT

Regija 2

Leto 2054: V Washingtonu poteka preizkus novega načina borbe proti kriminalu. Primere umorov rešujejo, preden se ti zgodijo. Zato skrbi "Pre-Crime" elitna skupina policajev, ki na podlagi videnj treh ljudi "Pre-Cogs", dobi potrebne informacije o umorih. Sistem deluje perfektno, dokler vodji ekipe Johnu Andertonu ne napovedo umora. Lovec postane plen in v dokazovanju nedolžnosti zabrede globoko v mrežo prisег in zarot.

Po kratki zgodbi Phillipa K. Dicka je Spielberg prikazal napeto in dobro premišljeno utopijo prihodnosti po vzoru kultnega Blade Runnerja (istega avtorja). Oblikovanje in tehnologija delujeta prepričujoče in nemoteče, tako da se igralci zlijejo s celotno sliko scenarija. Predvsem Tom Cruise spet dokaže, da sloves nekdanje najstniške zvezde ni več potreben.

Od filma A.I. pa Spielberg ne more več iz svoje kože in ko se zgodba genialno bliža naravnemu koncu, doda nanj še enega. Film nas morda uči, da ima vsak več alternativ v prihodnosti, ampak meni bi tukaj bolj ustrezal KONEC.

Tudi kot disk nam DVD pravzaprav ponuja vse: čudovit zvok, dobro sliko, veliko dodatkov in si zasluži mesto na polici med klasiki znanstvene fantastike.

→Podrobnosti

Dolžina filma: 141 Minut
Slika Widescreen 240:1 (16:9)
Zvok DTS, DD 5.1
Dodatki intervjuji, prikazi efektov...

PCFOcena

"Spielberg in Cruise se v Minority Report dokažeta kot odličen duo za futorističen žanr."

Film **89%** Disk **85%**

FORBIDDEN PLANET

Regija 1

Leta 1956 posneta srhljiva znanstveno-fantastična zgodba še danes buri duhove. Če imate le malo domišlijje, se boste brez težav vživeli v vzdušje in počutje preiskovalne odprave, ki raziskuje, kaj se je zgodilo s skupino znanstvenikov na planetu Altair-4. Sam film je za svoj čas tehnološko napreden – govorimo o naprednih posebnih učinkih in zvočni podlagi, tako da dejstvo, da DVD razen filma in predstavitvenega filma ne vsebuje ničesar drugega, ne bo motilo absolutno nikogar.

Slika 2,35:1, 1,33:1
Zvok Dolby Digital 2.0 stereo
Dodatki Predfilm

Film **89%** Disk **46%**

MY BIG FAT GREEK WEDDING

Regija 1

Ena najprisrčnejših komedij zadnjih let (tako vsaj pravi Barbara) je zgodba o deklici grškega porekla, ki v ameriški "fini" družbi zraste v zanimivo žensko in se odloči poročiti z nič kaj grškim poborn ter bo nasmejala še take kislice. Kontrast (in prepad) med oberna kulturama je prikazan na zabaven način, še bolj zabavno pa je prikazano premoščanje vseh težav, ki jih imata bodoča mladoporočenca pri načrtovanju poroke in konec koncev tudi ohranjanju njune zveze.

slika 1,85:1, 1,33:1
zvok Dolby Digital 5.1, Dolby Digital 2.0 stereo
dodatki Predfilm, komentarji scenaristke, glavnega igralca in režiserja

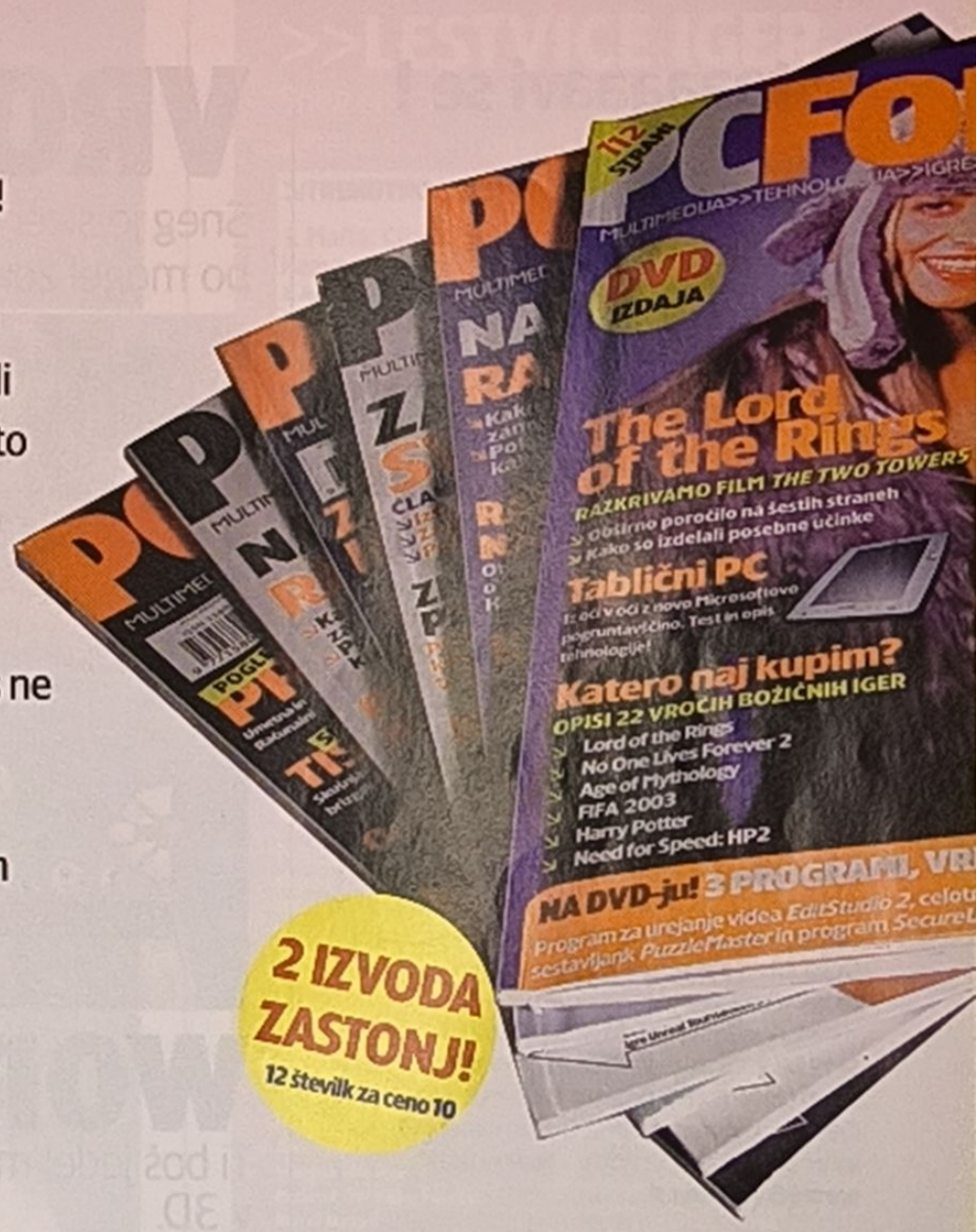
Film **84%** Disk **74%**

Naročite se na PCFormat!

Izognite se morebitnemu zvišanju cene revije, prejmite dve številki brezplačno in izberite brezplačno darilo!

ZAKAJ BI SE NAROČILI?

- **Prejmite dvanajst številk, plačajte deset!**
- **Brezplačna dostava do vaših vrat!**
  Vsako leto dostavimo na tisoče naročniških izvodov po vsej Sloveniji in reklamacij zaradi polomljenih diskov praktično ni. Če se vam to kljub temu zgodi, vam disk zamenjamo brezplačno.
- **Brezplačni celotni programi**
  Ne pozabite, da nobena druga revija pri nas ne ponuja celotnih programov na svojih diskih
- **Prejmite darilo ob naročnini**
  Izberite med programom Vexira Antivirus in akcijsko pustolovščino Resident Evil III.



KAKO SE NAROČITI?

- **Pokličite na 02 330 3301**
  Kličite 24h dnevno, 7 dni v tednu
- **Izpolnite priloženo dopisnico**
  in jo brezplačno pošljite na naš naslov
- **Naročite se online na:**
  http://www.pcformatslo.net

	↗Normalna cena	→Vi plačate	↘Letni prihranek
CD izdaja	11.880 SIT	9.900 SIT	1.980 SIT
DVD izdaja	17.400 SIT	14.900 SIT	2.500 SIT

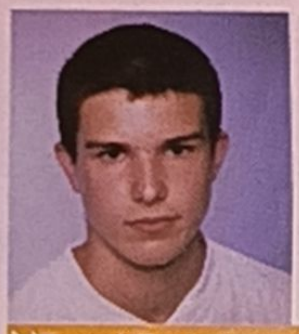
IZOGNITE SE GNEČI PRED TRAFIKO! NIKOLI VEČ NE ZAPUSTITE DOMA!
NAROČITE SE ŠE DANES - POKLIČITE 02 330 330 1

Igre

Novice/Napovedi/Opisi

Vedno prvi za igre

Ustaaaaaavi se !



Tomaž Bartolj, urednik za igre

Potem ko sem nekaj let izvajal smučarske akrobacije po domačih klancih, sem se po prijateljevem prigovarjanju odločil, da se bom podal na večje "puklje". Tako sem se znašel na najbolj strmem hribu Soriške planine. Moj prvi spust je še najbolj spominjal na podivjan komet, a sem se nekako le obdržal na dilcah in na koncu sem šibal na okoli in ostal cel!

Že po tem adrenalinskem početju sem bil utrujen, ko pa sem zagrizel še v *Splinter Cell* ter opravil svoje uredniške dolžnosti, sem bil "crknjen" kot konj. Lahko si mislite, kako vesel sem bil novih svežih okrepitev. Človek, ki vas bo razveseljeval, mene pa razbremenjeval, je Mark A. Štor, izkušen mož v novinarskih vodah. Občasno se bo na tem področju udejstvoval tudi drugi novinec, Andrej Skaza. Obeh pobov sem izjemno vesel in prepričan sem, da bosta navdušila tudi vas.

Mark je že spisal opisa za *Shadows of Memories* in *Silent Hill 2*. Ostale moči so se skoncentrirale na naslove kot so *Unreal II, C&C: Generals, IGI 2, Impossible Creatures* in *Asheron's Call 2*. Odličen mesec, ni kaj. Za konec pa samo še: "Se vidimo v posebni izdaji!"

bartolj@videotop.si

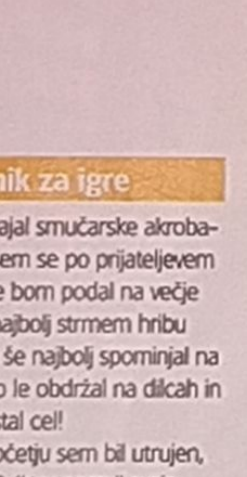
Pravila igre

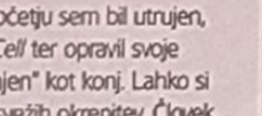
Dokončane igre
Različica igre, katere opis berete v PCFormatu, je gotovo končana. Testiranje igre brez vseh podrobnosti, ki jih bo vključevala prodajna različica, bi bilo neumno in nezanesljivo.

Poštenost
Naravnost obožujemo igre, vendar zaradi tega do njih nismo nič manj strogi. Vsaki igri bomo prilepili oceno, ki si jo dejansko zasluži.

Strokovnost
Vsak opisovalec je strokovnjak za zvrst, ki jo je opisal, zato se lahko zanesete na njegovo mnenje.

Najboljše med najboljšimi
Igra, pri kateri bomo dvignili oba palca in se na široko nasmejali, je resnično vredna visoke ocene in vaše pozornosti.





Nagrade
Igro, ki bodo po našem mnenju še nekaj časa standard v svoji zvrsti, boste prepoznali po tem znaku ob njenem naslovu.

VROČE NOVICE...

Sneg je sicer zapadel, ampak ob teh vročih naslovih ne bo mogel zdržati dolgo.

WORMS 3

Ti boš jedel moje jabolko! Razstrelil te bom, črv mali! In to v 3D.

Priznajmo si nekaj – vsi globoko v sebi ljubimo *Worms*, a nad *World Party* in še posebno *Worms Blastom* smo bili nekako razočarani. Serija vse predolgo stoji na mestu in počasi ji je že grozilo, da bo pričela izgubljati strastne privržence.

Ampak črvički se sedaj vračajo in odločeni so, da bodo svetu dokazali, da še niso za na odpad igričarske zgodovine. Razvijalci še naprej ostajajo Team 17, ki so prav s to serijo zaslovel, njihov nov založnik pa je Activision, ki se dobro zaveda aduta – navsezadnje so prodali več kot 7 milijonov izvodov, odkar so se črvje vojne leta 1995 začele.

Nedvomno ste že iz posnetka opazili tisto, kar bo najbolj revolucionarno pri nadaljevanju serije – mali nasilneži so se razlezli še v tretjo dimenzijo. Kljub temu je izgled nekako domač, saj še naprej ohranja tisti animirani, če ne že kar pravljični pridih. *Worms* bodo spet napadli z odbitim smislom za humor, ki smo ga imeli vsi tako radi, nenavadnimi orožji, ki so nas spravila v krohot in nedvomno tudi s prepričljivim glasovnim igranjem, ki nas je vedno tako raznežilo.

Se pa s tretjo dimenzijo pojavlja tudi nekaj težav, ki jih prej ni bilo. Najpomembnejši je zagotovo primeren prikaz vetra in njegov vpliv, kar priznavajo tudi razvijalci in dodajajo, da se prav s tem trenutno ukvarjajo. To bo odločilnega pomena in tukaj ga preprosto ne smejo polomiti, če hočejo pridobiti nove kupce.

Worms 3 bodo predstavili popolnoma nove načine igranja, učinek vremena (pričakujte dež, sneg...), spreminjanje dneva in noči ter tudi nova orožja in bolj v odklepanje priboljškov usmerjeno igranje.

Da bi le bili tudi s tremi dimenzijami tako zasvojljivi kot v dveh. Kako jim bo prehod uspel, bomo videli konec tega leta.

www.worms3.com

Spoznajte PCFormatove igrologe ...

Tomaž Bartolj se je ta mesec v dobršni meri posvetil *Splinter Cell*, nekako v navdušenju pa mu prihaja, da ogromno časa porabi tudi za napovedi. Ob vsem mrazu, si ni mogel kaj, da se ne bi spet spomnil na NHL 2002 in odigral nekaj tekem.

Andrej Skaza je tokrat "izvisel", kar yadeva opisovanje iger, a to seveda ne pomeni, da je kar lenaril. Pridno je treniral svoje prste z Unreal Tournamentom 2003, tako da bodo ti lepo segreti in razgibani za prihodnje podvige.

Mark A. Štor, najnovejša okrepitev vrst igrologov, je imel izjemno delaven začetek, saj je moral opisati kar dva Konamijeva naslova: *Shadows of Memories* in *Silent Hill 2*. Razmišljamo, da mu bi dali opise dobrih iger že kar na začetku. Ampak samo razmišljamo!

Ivo Vidergar je ta mesec pridno vadil *Quake III*. Ko smo ga že ravno nameravali vreči iz kluba, nam je podal opravičilo, ki smo ga enostavno morali sprejeti. Imel je namreč kvalifikacije za Eurocup 7 in njegova ekipa se je prebila med prvih 16. Kapo dol!

Barbara Banović je ta mesec v MUD-u Hidden Worlds očitno izgubila denarnico, saj si drugače ne znamo razložiti njenega nervoznega tekanja naokoli. Je pa menda dobila nekaj novih stopenj, tako da se ji je očitno splačalo.

Andrej Potočnik je ta mesec tekal po hribih, dolinah, se skrival za drevesi, plazil ob stenah, šprintal na najvišje vrhove... Ne ni se mu "spullo" – v roke je dobil *Project IGI 2* in se z njim ukvarjal, kadar je le našel prosti čas v drugače natrpanem urniku.

BLITZKREIG

Po velikanskem uspehu Sudden Strika, CDV-ju res ne moremo zameriti, da želi ohraniti zanimanje ljudi za 2. svetovno vojno. Izgleda, da so se namenili to doseči tako, da bodo igralce zasuli s tovrstnimi izdelki. Naslednji v vrsti je Blitzkrieg, poimenovan po znani vojaški strategiji Nemcev, ki obljublja izjemno atmosferično podoživetje dogajanja. To naj bi dosegel z velikim številom enot v razponu od individualnega pehotnika do oklepljenega vlaka in obalnega topništva. Manjkala naj ne bi niti dobro glasovno igranje in vzdušja polna glasbena podlaga. Če bo šlo vse po maslu, jo bomo dobili v šape že prihodnji mesec in jo za vas tudi ocenili.

www.cdv-blitzkrieg.com

DEVASTATION

Nova Logic namerava med nas konec meseca udariti s futuristično prvoosebno streljanko, v kateri se bomo znašli (vse skupaj deluje malce klišejsko) v vlogi borca za svobodo. Na Zemlji namreč v prihodnosti vladajo zlobni fantje, mi pa tega nočemo, kajne? Če pustimo te "zguljene" stvari na strani, pa ima igra velik potencial, saj bomo lahko praktično vse uporabili kot orožje – razbita steklenica, stol ali zaboj v katerega vržemo TNT, vse bo na izbiro. Za konec pa še največja cvetka – lahko bomo uporabili tudi podgane, na katere bo navezano razstrelivo in z njihovo pomočjo neopazno prišli do sovražnikov. Takrat pa bo čas, da "kamikaze" glodalec opravi svoje...

www.novalogic.com

MEDIEVAL: VIKING INVASION

Če danes pogledamo na Švedsko, vidimo visoko civilizirano, napredno družbo z izjemnim družbenim standardom. No, ni bilo vedno tako... Nekoč so njihovi predniki razjarjeno skakali naokoli in s svojimi dolgimi bradami, predvsem pa ostrim orožjem, v beg pognali mnoga ljudstva.

Kako natančno jim je to uspevalo, bomo spoznali s pomočjo dodatka za odlični Medieval, ki vključuje novo kampanjo. Ta se bo v dobršni meri odvijala na angleških tleh, saj so bili ravno otočani tisti, ki so najbolj spoznali vikinške težnje po teritoriju. Pričakujemo še povsem nov predbojni urejevalnik, s katerim bomo lahko razporedili svoje može tako, kot smo si zamislili in pa še nepoznane enote – posebno veliko okrepitev se obeta na področju oblegovalnih naprav. Vikingov se veselimo, saj so zanimiv narod, le njihove ženske so bile grde. In nasilne! Pričakujte opis naslednji mesec.

www.totalwar.com

>>LESTVICE IGER

Sneg se kar ne stali, tako kot naše veselje do teh iger.

TRENUTNO IGRATE

1. Mafia: City of Lost Heaven
2. Age of Mythology
3. Half Life: Day of Defeat
4. Warcraft III
5. Grand Theft Auto III
6. Battlefield 1942
6. NBA 2003
7. Neverwinter Nights
9. Medieval Total War
10 Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Oddajte svoj glas na www.pcformat.si/net

TRENUTNO ČAKATE

1. Doom III
2. GTA: Vice City
3. C&C: Generals
4. Max Payne 2
5. Gothic 2
6. Deus Ex 2: The Invisible War
7. Star Wars: Galaxies
8. Unreal II: The Awakening
9. Project IGI 2
10. Colin McRae Rally 3

Oddajte svoj glas na www.pcformat.si/net

KONČANO, KO BO KONČANO

Najbolj natančen vodič do datumov izidov.

Vietcong	Take 2	Marec
TOCA Race Driver	Codemasters	Marec
Warrior Kings: Battles	Empire	Marec
Delta Force: Black Hawk Down	Novalogic	Marec
Anno 1503	EA	Marec
Rayman 3	Ubi Soft	Marec
Highland Warriors	Novalogic	Marec
Tomb Raider: The Angel of Darkness	Eidos	April
Ghost Master	Empire	April
Big Mutha Truckers	Empire	April
Freelancer	Microsoft	April
Apocalyptica	Konami	Maj
Star Trek Elite Force 2	Activision	Maj
Medieval: TW Viking Invasion	Activision	Maj
Rise of Nations	Microsoft	Maj
Moto GP 2	THQ	Maj
Grand Theft Auto Vice City	Take 2	Maj
Counter Strike- Condition Zero	Vivendi	Maj
Aquanox 2:Revelation	JoWood	Pomlad
Swat 4: Urban Justice	Vivendi	Pomlad
Star Wars: Galaxies	Activision	Pomlad
Red Faction II	THQ	Junij
Colin McRae Rally 3.0	Codemasters	Junij
Flight Simulator: A Century of Flight	Microsoft	Julij
Star Wars: Knights of the Old Republic	Activision	Poletje
Gothic II	JoWood	Poletje
Commandos 3	Eidos	Poletje
Halo: Combat Evolved	Microsoft	Poletje
Vegas: Make it Big	Empire	September
Soldner: Secret Wars	JoWood	Jesen
Imperium Galactica 3: Genesis	CDV	Jesen
Four Horsemen of the Apocalypse	3DO	Jesen
Deus Ex 2: The Invisible War	Eidos	Jesen
Driver 3	Infogrames	2003
Full Throttle 2	Activision	2003
Doom III	Activision	2003
Hidden and Dangerous 2	Take 2	2003
Rome: Total War	Activision	2003
Thief III	Eidos	Zima
Worms 3	Activision	Zima
Far Cry	Ubi Soft	Zima

>>ONLINE IGRE

Dobrodošli v svet digitalne zabave.

ONLINE IGRA MESECA

FIFA 2003

Zadnje čase med igrami nekako ni prave velike uspešnice in posledično tudi izbira v večigralstvu pada. Prejšnji mesec smo si sicer ogledali vesoljski *Earth&Beyond*, a našega nadvse prefinjenega okusa ni zadovoljil. Ko smo se takole ozirali nazaj, smo sprevideli, da pravzaprav nimamo drugega kandidata, kot je letošnji nogometni spektakel, ki nam ga je predstavil EA Sports. V istem dihu moramo takoj dodati še ostale naslove iz te serije – z *NBA* in *NHL* na čelu!

Kar zadeva nogometno simulacijo, je skrajno dodelana, polna vzdušja, lahko se pohvali z najlepšim izgledom do sedaj in vsebuje množico ekip in reprezentanc – niti Slovenci ne manjkamo. Največja "revolucija" se je zgodila na področju nadzora žoge, saj smo premierno lahko ugledali Freestyle – ali drugače povedano, podajanje žoge predse. Vse svoje nogometno znanje, ki si ga boste nabrali proti siliciju, pa lahko zares preizkusite, šele ko kliknete na Internet Matchmaker. Tako se imenuje EA-jev spletni servis, ki vam poišče ustreznega nasprotnika. Tukaj se lahko včlanite v katero izmed lig in osvojite vse vrste pokalov. Najrazličnejše lestvice in statistike kajpak ne manjkajo.

Nekaj podobnega bi lahko pri večigralskem delu rekli tudi za drugi dve zvezdi, ki pa sta letos malce nepričakovano zaspali – medtem ko smo nad *NBA* zadovoljno kimali, pa kar nismo mogli verjeti, da je *NHL* izgubil tisti predznak popolnosti, ki ga je nosil do sedaj. Če ste računalniški športni tip z vsaj povprečno pipico v internet, se boste ob EA jevi zbirki dobro zabavali.

SPALNIČNA INDUSTRIJA MODOV

CONFLICT IN SOMALIA

Ni kaj, *Battlefield 1942* je treba priznati, da je s svojimi veličastnimi bitkami in uporabo vozil kot ustvarjen za izdelavo modov. Do sedaj ni bilo prav veliko poskusov, eden izmed redkih pa je prav gotovo *Conflict in Somalia*. Zagotovo je Somalia zelo obetaven, vendar bi potreboval še kar nekaj dela. Ne bi škodila večja pestrost orožij, vozil in map, a bo zaradi realizma in vključenega sodobnega okolja zagotovo ugajal ščetinim vojnim zagrizencem. Uspeh tega moda je v dobršni meri odvisen od tega, kako prijubljen bo oz. koliko ljudi ga bo igralo. Če bo podpora zadostna, bodo zagotovo sledile izboljšave, s temi pa bi lahko *Conflict in Somalia* postal mod najvišjega čina.

Za Battlefield 1942 www.bismod.com

CODE RED

Že kar v naravi je, da 3D nekaj let po tistih igre šiframu občestvu pokaže njeno drobovje in podari pravico, da lahko po njuni mile volje sanja in na podlagi tega ustvarjajo tako rekoč nove igre. Prav to so storili avtorji, ki stojijo za *Code Red: CR* je 20-stopenjska enoigralska izkušnja, ki prepriča tudi večigralski junčin Deathmatch. Čeprav ni ravno najbolj inovativna all prinaša več uzdelkov, kot jih je do sedaj videnih modov, poleg tega pa je razveseljivo dejstvo, da za igranje sploh ne potrebujete *Quake 2*.

Za Quake 2 www.planetquake.com/coricavisrad

SVEN CO-OP

Sven Co-op je ena izmed najbolj očitnih možnosti za mod *Half-Life* in na srečo nekatri tudi eden izmed najbolje realiziranih. Bistvo igre se sestoji iz posebne možnosti, da se povežete z ostalimi igralci in igrate enoigralsko kampanjo *Half-Life* kooperativno. Prisotnih je 25 novih map in množica še nevidenih pošasti, ki močno popestrijo igranje. Morda je edina slabost, ki pa jo boste hitro spregledali, da se naenkrat izkušnje ne mora udeležiti ravno veliko igralcev. Če ste kdajkoli občutili čar *HL*, potem bi bil resen prekršek, če te modifikacije ne bi preizkusili. Briljantnost ni bila še nikoli tako zasvojljiva!

Za Half-Life www.svencoop.com

ONLINE PAPARAZZI

Ensemble Studios so nas spet očarali in nam ponudili strategijo, ki nam krade noči. Božanska igra *Age of Mythology* si zasluži dobro stran in čeprav ta obstaja nekaj časa, vas znova opozarjamo nanjo. Skočite na **www.ensemblestudios.com/aom/** >> *Freelancer* vas postavi v vesolje, kjer se odvijajo boji, raziskujete planete in trgujete z ostalimi – zelo priročno tudi za večigralstvo. Pojdite na **http://www.microsoft.com/games/freelancer** >> *Etherlords 2* je mešanica igranja vlog in boja, če pa želite izvedeti več o njej, pojdite na **www.etherlords.com** >> Če igro imenujejo mešanico *Warcraft 3* in *Dungeon Siege*, skorajda ne more biti slaba, kaj? No, kakor koli že, *Spellforce* je naslednji Jowoodov naslov, ki napoveduje številne novosti, o teh pa se lahko informirate na **http://spellforce.jowood.de**

MOTO GP 2

Ponovno boste lahko sedli na močne dvokolesne zverine, ne da bi se vam bilo treba bati poškodb. *Moto GP 2* je namreč uradno napovedan tudi za PC, čeprav je precej bolj v ospredju izid za XBox. No ja, odlike igre bodo bržkone na obeh sistemih precej podobne: videli bomo lahko najnovejše 500 ccm modele in voznike sezone 2002, 16 raznolikih prog, 8 načinov igranja, izjemno realističen fizikalni model, spektakularno grafično podobo, spreminjajoče se vremenske razmere... Nedvomno bo šlo za prijetno zmes hitrosti, napredne tehnologije in predvsem zabave. Na voljo bo tudi večigralstvo, igro pa pričakujemo letošnje poletje. Vroče bo!

www.thq.co.uk

THE SIMS SUPERSTAR

EA in Maxis, ki imata roko nad najbolje prodajano PC igro vseh časov, sta napovedala, da nas bo maja doletel še šesti dodatek. Ta se bo imenoval *Superstar* in bo igralcu omogočil, da svojega simuliranega človečka spremeni v zvezdo – postanite pop idol, obešalnik za oblačila, khm, se opravičujem, super model ali filmska zvezda. Razširitev prinaša še povsem nov del mesta, imenovan Studio Town, ki bo naphan s toplicami, butiki, snemalnimi studii in elitnimi trgovinami. Seveda bomo deležni še novih objektov, oseb in možnosti interakcije. Gotovo bo igra nova prodajna uspešnica.

www.thesims.com

WILL ROCK

Če imate radi igre v slogu "nočem razmišljati, ampak samo pritiskati na sprožilec", bo ta naslov za vas. Ste v vlogi mladega arheologa Willa, ki po spletu nenavadnih okoliščin dobi božanske moči, ki pa so mu bile podarjene le iz enega razloga – uničiti Zevsa. Will tako še najbolj spominja na lutko, ki jo upravlja razkačeni sovražnik starogrškega boga. Smisel je pobiti vse kar leze in gre, sem ter tja pa še rešiti otročje lahke uganke. Preprosta zgodba je podajana v precej stripovskem načinu, igra pa je polna besnega norenja in adrenalina. Podpirala bo tudi večigralstvo in izide to pomlad. Pripravite se na živčno trzanje s palcem!

www.ubi.com

GTA VICE CITY

Skupaj s Tommyem, zvezdo nadaljevanja *GTA 3* se selimo v tople kraje – Vice City, ki je na las podoben Miamiju. Tja ne bo šel počivat, ampak se bo še tesneje povezal z mafijo ter intenzivno kradel jeklene konjičke. Tokrat na seznamu ne bodo samo avtomobili, ampak bo imel širšo izbiro – še posebno zanimivi znajo biti motorji, čolni, helikopterji... Koncept igre ostaja nespremenjen, tako da lahko pričakujemo ogromno in podrobnosti polno mesto, enkratno glasbo ter številne podnaloge. Temeljita napoved sledi naslednji mesec, igra pa bo, glede na odzive na PS2 različico, fantastična!

www.rockstargames.com

◂•••PRIPOROČAMO•••▸

Igre, ki jih še vedno igramo.

SIMCITY 4
PCF 11, 88%
Nadaljevanje legendarne serije sicer ni prineslo revolucionarnega napredka, vendar ponuja izpiljeno igralnost in podrobno 3D grafiko, ob kateri boste uživali.

UNREAL TOURNAMENT 2003 PCF 9, 91%
Ta mesec smo nestrpno pričakovali *Unreal 2*, ki pa ni podžgal naše želje, da bi ga igrali dolgo v noč. Zato smo ostali pri *UT 2003*, ki vam bo online ponudil veliko užitkov.

MEDIEVAL: TOTAL WAR
PCF 7, 93%
Ta pa se noče posloviti iz našega oliverka, vendar si ne moremo kaj, da vam ne bi še enkrat iz srca priporočali, da jo pregrate. Izredna mešanica strategije in taktike.

IL-2 STURMOVIK
Igra ostaja po mnenju uredništva najboljša letalska simulacija ta hip in ob izdu v cenejši izdaji je skrajni čas, da jo zagrabite. Zagotavljamo vam, da vas bo navdušila!

Ni dvoma – grafika bo izjemno izpiljena, eksplozije pa paša za oči.

DATUM IZIDA MAREC 2003

RED FACTION II

Vstaja se spet začenja, pa čeprav zraven ni Lenina.

Vse se začne z neplačanimi prevozi na delo, nadaljuje s previsoko temperaturo na delovnem mestu, se približa vrelišču zaradi gobezdavih, vase zagledanih paznikov ter eksplodira, ko delavec namesto slastnega govejega zrezka dobi "čorbo", ki še najbolj spominja na gnile deževnike v slani vodi. Takrat je čas za revolucijo in, kar je še pomembneje, čas je, da kuharji hitro zapustijo prizorišče.

Nazaj na zemljo

Revolucija ne izbira sredstev za dosego ciljev in se ponavadi konča z odtujitvijo kakšne glave z vratu posebno zagonetnega prasca. Pet let po krvavem uporu na Marsu se je vstaja začela še na Zemlji, kjer že 15 let vlada skorumpirani ter za prvo vojno odgovorni Victor Sopot. Njegove podlosti se zaveda tudi šest vojaških specialcev, ki se odločijo, da bodo stvari vzeli v svoje roke in mu spodmaknili stolček. Pogumno četico bo vodil Alias (seveda ga boste nadzorovali vi), vsak izmed kompanjonov pa se bo ponašal s posebnimi lastnostmi. Njihovi nasprotniki naj bi bili dokaj "izobraženi" in bodo sodelovali ter našli marsikatero zvijačo, ki bo nevarna za vaš obstoj.

Izvirna igra je bila znana in zelo pričakovana predvsem zaradi možnosti popolnega razstreljevanja terena, kar je omogočal posebni fizikalni model, imenovan Geo Mod. Ta je svojo nalogo opravil dobro, saj smo v zrak lahko pognali kar koli, problem se je pojavil le v tem, da so bile situacije kjer bi nam ta možnost prišla prav, redke – preredke! Kljub temu gre pozdraviti potezo razvijalcev, da so stvar še izboljšali in ni dvoma, da so pomislili tudi na uporabnost.

Velikanska konzerva iz prvega dela je očitno podkupila razvijalce, saj so jo tokrat še bolj kromirali.

Tudi v nadaljevanju bomo lahko uporabljali vozila, ki bodo, milo rečeno, gromozanska in bodo zagotovo poskrbela za prijetno popestritev. Razočarani ne bi smeli biti niti nad naborom zadev, ki pokajo in povzročajo, da kri zapusti žile. V roke boste lahko vzeli več kot ducat različnih orožij za množično morijo ter številne pripomočke v obliki granat, nočnih očal...

Igra naj bi bola tudi dolgoročno privlačna. Za to bo poskrbljeno z različnimi konci, ki bodo odvisni od vašega početja med misijami. Te bodo vseh vrst – od strelsko usmerjenih, pa do takih, kjer bo treba vključiti možganske celice.

Nekoliko v tančice ovito je le še večigralstvo, ki ga razvijalci nikoli nočejo povezati s pojmom internet ali LAN. Namesto tega slišimo več o možnosti deljenega zaslona. Skrbno bomo spremljali, kaj se bo iz tega izcimilo, zraven pa upali, da bo tokrat igra izkoristila vse potenciale in nas dokončno pridobila na svojo stran.

PCF

>> KAKO NAPREDUJEJO

Najbolj ažurne novice o razvoju prihajajočih iger.

FREELANCER

Razvoj: Digital Anvil

Ravno ko smo zaključili z redakcijo, se je pojavila koda za opis Microsoftove vesoljske simulacije. Smo bili presenečeni? Še kako. Založnik je tudi priložil informacijo, da lahko pričakujemo izid igre v marcu, tako da vam bomo opis prinesli v naslednji številki...

Oni pravijo Marec
Mi pravimo V naslednji številki
Napredek

COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

Razvoj Ritual

Svet je izvedel, da je Gearbox razvoj nadaljevanja Counter-Strika prejšnji mesec predal v roke Ritualu. Ali bo to blagodejno vplivalo na skorajšnje dokončanje igre, si ne bi upali napovedati. Zaenkrat ostanite pri Counter-Striku 1.6.

Oni pravijo Marec
Mi pravimo Veliko vprašanje
Napredek

RISE OF NATIONS

Razvoj Big Huge Games

Brian Reynolds je eden tistih redkih razvijalcev, ki mu popolnoma zaupamo. Avtor serije Age of Empires je napovedal, da bo ta realnočasovna strategija pripravljena za opis v aprilu in mi mu verjemamo. Opis torej pričakujte v eni od naslednjih dveh številk.

Oni pravijo April
Mi pravimo Skoraj zagotovo
Napredek

AQUANOX 2: REVELATION

Razvoj Massive

O, Bog, naj Aquanox 2 izide čim prej. JoWood nam zadnjih nekaj tednov redno pošilja bedaste mokre šale in če se to ne konča, bomo poskrbeli, da bodo kaj hitro spali z ribami. Hudirja, očitno je zadeva nalezljiva.

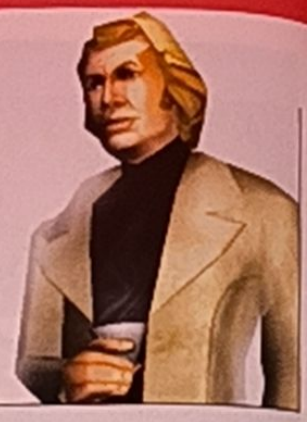
Oni pravijo Prvo četrtletje
Mi pravimo Naj se zgodi čim prej
Napredek

ELITE FORCE II

Razvoj Ritual

Ritual je osupnil svet s sporočilom o razvoju CS: CZ, vendar ne pozabite, da se del njihovega moštva ukvarja tudi z Elite Force II. Igra je postavljena v svet Star Trek: The Next Generation in tudi tokrat spremlja dogodivščine Alexa Monroja in njegove naloge na USS Enterprise.

Oni pravijo 30. maj
Mi pravimo Lahko uspe, kapitan
Napredek



DATUM IZIDA JUNIJ 2003

STARSKY AND HUTCH

Privlecite na plan hlače na zvon in volnene jopce, čas je za zabavo v sedemdesetih

RAZVIJALEC
Mind's Eye

Programerji Mind's Eye pred Zebro 3

Torej, od kod prihaja ta kič sedemdesetih? Moštvo Mind's Eye Softwara je bilo ustanovljeno leta 1995, na veliko pa se ukvarjajo z licenčnimi pogodbami, saj so poleg igre *Starsky&Hutch* vezani še na *Monopoly* in priredbo risanke *Vlakec Tomaž in njegovi prijatelji*, ki se vrti tudi na naši televiziji. So vsekakor ekipa, ki se pretežno ukvarja z igrami, sposojenimi z malih zaslonov, saj razvijajo tudi arkadne igre za televizijo Sky interactive ter za mobilne telefone. Zaradi neprestanega buljenja v male ekrane programerji prav gotovo nosijo očala s huronsko dioptrijo.

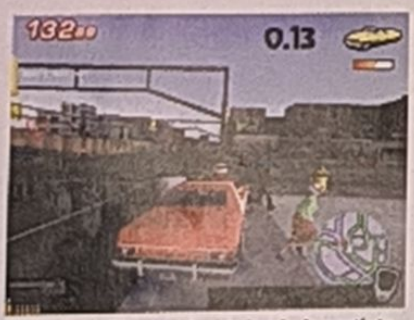
Založnik: Empire Interactive
www.minds-eye.net

Stari hipiji umirajo pokončno, še posebej, če jim pomagata Ken in Dave.

Za kaj sploh gre?

Težave so na vidiku. Kup smešno oblečenih banditov želi uresničiti svoj podel načrt: ohromiti mesto z brezbrižnim divjanjem po ulicah in s postavljanjem barikad. Tipi v avtomobilih Ford Torino letnik '76 obračajo z ročno, medtem pa podrejo stojnico nič hudega slutečemu prodajalcu sadja in z disko glasbo ob živce spravljajo celo mesto. Kdo jih sploh še lahko ustavi?

Starsky in Hutch, detektiva istoimenske TV serije, ki je obnorela drugo stran Atlantika sredi sedemdesetih let, sta spet tu. Po tridesetih letih še vedno neumorno grozita mestnim tolpam, ki živijo od bencinskih hlapov in od vonja zlizanih gum. In da bo realnost tudi nam, ki teh dveh junakov ne poznamo, bližja bodo letos posneli tudi istomenski film z Benom Stillerjem (*Nori na Mary*) in Owenom Wilsonom (*Jaz, vohun*) v glavnih vlogah, kar daje vedeti, da sta Starsky in Hutch še vedno glavna v mestu Bay City.



Zbijanje peščev vas bo stalo gledanosti; to je vendarle obzirna TV serija.

Lokalni mafiozo je bil prisiljen vstopiti v svet kriminala, potem ko ni bil sprejet na Bradavičarko.

Kaj je novega?

Filmsko kultni *Knight Rider* je v računalniški igri pogorel, za igro *Starsky and Hutch* pa nam sporočajo, da nas čaka koktejl močnih avtomobilov, najrazličnejše strelno orožje, predvsem pa veliko starih, trendovskih oblačil, ki vas postavijo v hlače obeh glavnih akterjev, Dava Starskega in Kena Hutchinsona. Borili se boste proti kriminalu v Bay Cityju, ki se razprostira na 45 kvadratnih kilometrih, obenem pa zabavali gledalce. Dave Pringle iz skupine razvijalcev Mind's Eye verjame, da bo igra z ramo ob rami konkurenčnim igram v tej zvrsti, saj ponuja ekstremno zasnovano kombinacijo vožnje in streljanja, ki se prepleta v posebnem odnosu med glavnima likoma. Smešna oblačila, divji pregoni z avtomobili in konstantno pokanje pištol, vse to mora pritegniti tako mlade, kot tudi stare nostalgike.

Predstavljajte si, da ste dejansko eden od akterjev serije, ki jo snemajo za živo publiko, in če jo z vašimi dejanji razočarate, ne boste več TV zvezda. Trakove pošljejo le še v videoteke, vi pa životarite na obrobju mesta. Gledanost bo neprestano utripala na vrhu zaslona, tako da boste za svojo slavo morali uprizarjati prave akrobacije – drsenje skozi ovinke, podiranje mestne razsvetljave, skoke čez rampe, sproti pa s pištolo zadeti še kakšnega nastopača. Bolj kot boste podobni kaskaderju, bolj bo vaša gledanost rasla. Če se boste le malo spozabili in se prepustili lagodju, pa vaš čaka vloga kvečjemu v kaki žajfnici, kot je Dinastija.

Policija je seveda na vaši strani, toda že po tradiciji vam bo bolj v napoto, kot v korist. Kvečjemu za kakšne dobre scene zvijanja pločevine bodo koristni. Preostali živež in neživež mesta vam ne bo olajšal dela, saj bodo rdeče luči gorele vedno, ko to ne bo treba, kombiji bodo ob nepravem času zablokirali celo ulico, ovire bodo stale na najbolj nemogočih mestih. Uporabili boste lahko pripravljene rampe, ki vam bodo obenem nudile prehod in možnost dobre akcije. Sami boste ugotovili, da je treba kdaj pa kdaj zadeti tudi ob kakšen hidrant ali pa povzročiti eksplozijo naftnih sodov. Vse za dober šov.

Beta različica, ki smo jo videli, zaenkrat še ni popolna, pa vendar se že vidi, da bo veliko divje vožnje v slogu *Crazy Taxija*, brizgala bo kri, ups paradiž-

Za poseben stil vožnje »ležanje na komolcu« dobite bonus točke.

nikova mezga, dovolj bo skokov čez strehe drugih avtomobilov, pa tudi pokanja ne bo manjkalo. Zbijanje peščev vas bo sicer stalo nekaj gledanosti, natančni streli, pravilna uporaba ramp in vratolomna vožnja, po možnosti vzvratno, pa bodo igro naredili zanimivo in zadovoljili širše občinstvo.

Za kulisami

Pri Mind's Eye so zgodbo kolikor je le mogoče približali izvirni zgodbi iz TV serije. Tako je celotna igra razdeljena v tri dele s šestimi epizodami, v katerih ne boste križarili le z rdeče–belo Zebro 3 kabriolet, pač pa bo na voljo kopica avtomobilov, ki jih bo mogoče z uspešno opravljenimi stopnjami tudi odkleniti. Prav tako se bo z nekaj vaje dalo pridobiti šest različnih vrst orožja, pa tudi na nagradne stopnje lahko računate. Poleg arkadnega načina igranja bo mogoče igrati v tako imenovanem načinu Free Roam, kjer boste z vožnjo po mestu silili v nevšečnosti, pričakovan pa je tudi večigralski način. Da bo igra prekosila slabega *Knight Riderja*, ne dvomimo, držimo pa pesti, da bo upravičila naša, ne tako nizka pričakovanja.

PCF

DATUM IZIDA JESEN 2003

FAR CRY

In iz naših in vaši ust bo prišlo samo: "Aaaaaaaaaaaaaaaaaaa..."

RAZVIJALEC
Crytek

Cevat Yerli, CEO and direktor Cryteka.

Tale igričarska devica je bila ustvarjena leta 1999 s strani treh bratov, ki se jih boste, če jih boste videli skupaj, zaradi njihovih pogledov, dodobra prestrašili. Cevat, Avni in Faruk vodijo ekipo zagrizenih programerjev, razvijalcev in oblikovalcev iz kar 16 različnih držav. Do sedaj so ustvarili le grafični pogon, imenovan CryEngine, ki bo premierno prikazan v njihovem prvencu *Far Cry*. Pohvalijo se lahko še z neverjetnim urejevalnikom stopenj, ki bi si ga gotovo želelo marsikatero podjetje, da bi končno splovilo svoje izdelke.

Založnik: Ubi Soft
www.crytek.com

Fizikalni modeli vozil so fantastični. Počakajte, da vidite helikopterje...

GRAFIČNI ČUDEŽ

Far Cry uporablja nekaj, kar imenujejo Polybump in so ga razvili prav pri Cry Teku. Njegova lastnost je, da močno zmanjša število poligonov na modelih, ne da bi bilo to opazno pri končnem izdelku. Delovanje te tehnike je precej zapleteno, ampak važno je, da deluje in kar je še pomembneje, razbremeni vašo grafično kartico, da se ta lahko usmeri na prikazovanje drugih učinkovc. *Far Cry* bo ob izidu podpiral DirectX 9 in tako predstavil do sedaj še nevidene učinke, ki nam bodo (tole postaja res pogosta fraza) vzeli sapo.

Toooo! Laboratorij zlobnega doktorja znotraj delujočega vulkana. Igre ne morejo postati boljše!

Zaradi te igre smo nekaj naših hrabrih mož poslali v Nemčijo – deželo klobas, zelja, piva in resnosti. Ni jim bilo hudega, videli pa so lahko igro, ki nas je s svojim izgledom očarala že na sejmu E3. Fantje so sodelovali tudi na posebni tiskovni konferenci, ki je bila namenjena temu obetavnemu grafičnemu čudežu. Potem ko je zavladala že kar neprijetna tišina, so naši odposlanci postavili eno najbolj nenavadnih vprašanj: "Ali je v igro vključen tudi boj opic, oboroženih z nožmi?" Dobili so tipično resnoben nemški odgovor, ki pa morda še prekaša nenavadnost vprašanja: "Ne, smo pa naredili prašička in ga vključili v igro. Ta je kar srčkan."

No ja, stvari so se nekako spet vrnile na bolj normalna pota in pridobili smo veliko informacij o prvoosebni strelski igri ter ekipi, ki je s svojim grafičnim pogonom na igričarskem sejmu pritegnila založnika Ubi Soft. Streljanka, ki se odvija na tropskem otoku, se še posebno izkaže, ko govorimo o vegetaciji ter osvetljevanju.

Sovražniki predvidljivosti

Medal of Honor je bila res odlična igralna izkušnja, a če ste se malce bolj poglobili vanjo, ste lahko postali klavstrofobični, dobili ste občutek utesnjenosti in ni bilo prave svobode. Vedno znova vas je za nekim vogalom čakala granata, zaseda je bila vedno postavljena v istem jarku in niste mogli pobegniti vnaprej določenim dogodkom. *Far Cry* vas bo osvobodil teh vezi. Namesto omenjene tehnike se bo namreč naslonil na odlično UI, ki bo vsakič reagirala drugače in tako zagotavljala povsem nepredvidljivo dogajanje. Svoje mišljenje o skriptiranju je zelo nazorno povedal Tony Davis, edini Britanec v drugače multinacionalni ekipi: "Ko igram igro in vedno znova umrem na istem mestu, to ni več igra, temveč sporminski test." Te neprijetne lastnosti so se hoteli čim bolj znebiti in po zagotovilih je sedaj do 90 % dogodkov v igri popolnima naključnih.

Verjamemo jim, saj se njihove besede lepo uresničujejo na bojišču. Nasprotniki se na podlagi svojega števila in vaše oboroženosti odločajo, ali bi poklicali okrepitev. Ko nekdo izmed njih steče po radio, da bi priklical kolege, ga hitro počite in nekaj časa boste varni. Toda pazite! Kaj kmalu bo isto, vendar na drugačen način, poskušal storiti drug član ekipe. Pozorni bodite, kje so vodje, ki dajejo možem signale in usklajujejo akcije. Če boste tiste z višjim činom eliminirali, boste lahko opazili, kako izgubljeni so nenadoma prej tako dobro organizirani vojaki. Tudi ko ostanejo sami, niso popolni kreteni. Če imate v rokah metalec raket, oni pa so sami sredi čiste ravnine, bodo ob pogledu na vašo cev kaj hitro začeli kričati in bežati od vas.

"Pametni" objekti?

Nepredvidljivosti so se nalezli tudi ostali objekti v igri. Če ste ujeti v neki stavbi, je vsako okno, ki ga vidite,. tudi dejansko okno. To pomeni, da granata ne bo vedno priletela iz iste smeri, saj bodo sovražniki izkoristili vse različne možnosti. Prav tako bodo na taktiko vplivali drugi predmeti, kot je npr. radio. Če ta igra zares na glas, boste lahko neopaženo ustrelili neumneža, ki stoji ob njem. V zrak boste lahko vrgli tudi stole, zaboje, metali kamenje in tako zamotili sovražnika. Odlično je speljan tudi fizikalni model vozil – če boste terenca ustrelili v prtljažnik, bo ta deležen le manjše luknjice. Če pa boste ciljali v rezervoar, poln bencina, lahko pričakujete ognjemet. Svoje delo so prav tako dobro opravili na truplih, ki se ob streljanju krčevito premikajo sem ter tja, ter se odbijajo od tal, ko drsijo po strmem pobočju, in na koncu še začnejo plavati mrtvaka, ko padejo v vodo.

O zgodbi zaenkrat verno le to, da boste igrali kapitana Jacka Carverja, ki bo s svojo ladjo pobral mikavno raziskovalko in jo odpeljal na otok, kjer ga bodo pričakali do zob oboroženi sovražniki. Potem vse skupaj postane še bolj vroče, kaj več pa nam ni uspelo izvedeti. Če bo še ta pomemben del narejen tako, kot je treba, bomo lahko govorili o popolni uspešnici. Malce se morda le bojimo, da bi se razvijalci preveč posvečali tehniki in grafiki ter premalo sami igri. Toda zdijo se nam razumni pobje, ki vedo, da se taka stvar slabo konča! **PCF**

Zaenkrat še ni narejen, a v končni različici *Far Cry*, bo izdelan poseben merilec prikritosti, ki vam bo kazal, kako vidni ste.

Ustrelite ga in opazujte, kako bo njegovo truplo priplavalo na površje, kot drekec, preden potegnete vodo v stranišču.

RAZVIJALEC
Creative Assembly

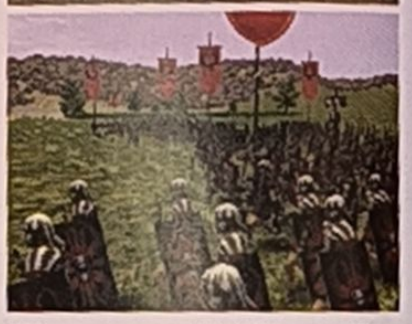
Brž kone spada CA med ene izmed starejših aktivnih igričarskih podjetij, saj ga je Tim Ansell ustanovil že leta 1987. Takrat je bil tudi edini zaposleni, sedaj pa v okviru tega podjetja svoj kruh služi več kot 50 ljudi. Sprva so sodelovali z EA in soustvarjali FIFO ter se precej posvečali športnim igram. Potem ko jim je uspeh na tem področju prinesel dovolj dobička, so se pogumno odločili, da se podajo v svet realnočasovnih iger. Hvala bogu za to odločitev, kajti prinesli so nam odlični *Shogun: Total War*, dodatek zanj, imenovan *Mongol Invasion*, ter skorajda popolni *Medieval: Total War* (nov založnik Actvision). Ta je postal velika prodajna uspešnica in zato se ne gre čuditi, da imajo v pripravi že dodatek *Viking Invasion* in kar je še bolj razveseljivo, nov del *Rome: Total War*. Toda fantje naklepajo tudi nekaj popolnoma novega, kar verjetno ne bo strategija. Namesto da bi nam natančneje povedali, za kaj bo šlo, se samo navihano smejijo in nam pravijo, naj se pripravimo na nekaj tako dobrega, da nas bo vrglo iz hlač. Opozarjamo jih, da imamo pasove tesno zategnjene.

Založnik: Activision

DATUM IZIDA JESEN 2003

ROME: TOTAL WAR

Čas, ko so otroke strašili s Hanibalom pred vrati in so si po kosilu radi ogledali pobijanje gladiatorjev.



Stereotipi so hudič – to krepko spoznavajo tudi Italijani. Po splošnem prepričanju so mamini sinčki, ki se še posebno "izkažejo", če jim daš puško v roke; nemudoma so v najtemnejšem kotu, o orožju ni duha ne sluha, oni pa kričijo: "Mamma mia!". Toda ni bilo vedno tako – nekoč se je na njihovem ozemlju rodilo Rimsko cesarstvo...

Takrat so bili makaronarji precej bolj bojevniški narod – kar ni obožavalo pic in testenin, je moralo okusiti njihov ostri meč. Popolne formacije, mogočna zidovja, napredna taktika in številčnost so odlikovale rimsko vojsko, večino naštetih lastnosti pa nosi tudi serija *Total War*.

Necivilizirani

Če te serije ne poznate, se ne morete označiti za stratega, saj je zasvojljiva mešanica potezne in realnočasovne strategije z masovnimi boji, napredno diplomacijo in ekonomijo, prelestno podobo ter neverjetnim poudarkom na taktiki, preprosto nekaj, česar igralci strategij ne smejo zamuditi.

Po vzhodni Aziji ter temačnem srednjem veku se bomo tokrat znašli v zlatem obdobju antike, v katerem se je majhna dežela na škornju odločila, da bi bilo fino, če bi postala velesila. V vsej svoji skromnosti so vse ostale narode poimenovali za divjake in jim niso pripisovali nobene moči, a so ironično, prav ti njihovo državo spravili na kolena (v igri bodo prikazani tudi notranji spori, ki niso ravno pripomogli k stabilnosti cesarstva). Poleg že omenjenih imperija žejnih Rimljanov in barbarskih hord, se bomo lahko postavili še na stran Grkov, Egipčanov, Kartežanov ter manjših kraljestev, ki jih bodo vodili možje, kot sta bila Hanibal ali uporni Spartak. O vseh teh ljudstvih so ljubitelji testenin menili nekaj takega kot vi o sosedovi kravi. In vendar so jim ravno ti zakurili pod nogami...

Nejeverni Tomaž

Če imate kolikor toliko normalen vid in smisel za lepoto, morate priznati, da sta že prva dela serije (še posebno če pomislite na številčnost vojske) vašim zenicam predstavila silno lepo podobo. Toda, dragi moji, če niso pri Assembly res dobri lažnivci, nismo videli še ničesar! Programerji so se zagrizli v grafični pogon in ga pilili, izboljševali in lepšali, dokler se niso od lepote skorajda zjokali. Po besedah Tima Ansella so ustvarili tako podobo, da "je trenutno največji problem ljudi prepričati, da jim kažemo slike iz tekoče igre, ne pa iz vmesnih animacij. Prav tako težko verjamejo, da za kaj takega ne bo potreben super računalnik."

Razvijalci vneto zatrjujejo, da za osupljivo grafiko ne bomo potrebovali močnejšega računalnika, kot smo ga za *Medieval*. Hvale vredno dejstvo – še posebej, če se bodo uresničile napovedi o najobsežnejših bitkah, kadar koli prikazanih na PC-ju. Število srditih bojevnikov, ki se bodo lahko naenkrat spoprijeli na tisočih različnih bojišč, ki bodo popolnoma avtentična, bo namreč doseglo magično mejo 10.000!

Ali bomo vse to sploh lahko zmogli?!

Pozabiti ne smemo niti na obilico različnih formacij in novih vrst bojevnikov – legionarji, hopliti, bojni sloni, oblegovalne naprave, kot so oven, katapulti, goreče puščice, posebni osvajalni stolpi ter ostale izmed stotih enot, res zagotavljajo primerno pestrost taktičnih možnosti. Vojaki se bodo pri različnih narodih veliko bolj razlikovali, kot smo bili vajeni doslej in to bo zagotavljalo popolnoma drugačno izkušnjo pri vodenju vsake države. Živela raznolikost!

Če bi se vam v trenutku slabosti, kdaj slučajno vojna zdela preveč krvav način osvajanja, se boste lahko podali v bolj diplomacijske vode, čeprav tudi te niso brez nasilja – pomembno vlogo bodo namreč igrali gladiatorski boji. Ta plat igre bo po novem bolj kompleksna in se bo močno približevala tisti iz *Civilization* (pravica do prehoda, trgovanje...).

Nad igro se lahko upravičeno slinijo tudi bolj sveži v tej zvrsti, saj je v *Rome* vdelan sistem, ki ga bo mogoče prikrojiti do te mere, da bo večino dela opravil sam, vi pa boste prevzeli le generalove naloge. Prav tako bodo prisotne krajše kampanje, ki bodo služile za uvod ter predstavile čisto posebne sloge igre. Za zaključek naj omenimo še večigralski način, ki bo podpiral do osem igralcev in lahko rečemo, da nas čaka izjemno radostna izkušnja. Zase vem, da bom doživel pravo katarzo, ko bom zakorakal v Rim in "picopekom" pokazal kaj se to pravi, mene ozmerjati z divjakom!

PCF

MESTA - NAŠE BOGASTVO

Ko boste potovali med bojišči, boste zagotovo trčili ob katero izmed naselij in trk se bo izkazal za pravi "karambol". Čakalo vas bo namreč obzidje na katerem se bo trlo domače vojske, obrambni stolpi, vrelo olje in ostale dobrote, ki čakajo zavojevalce. Karkoli boste v poteznem načinu (mimogrede, v tem ne bo svet nič več razdeljen na posamezne enote) zgradili, se bo to potem odražalo na mestih. Če zgradite cesto, vas bo ta potem tudi čakala na bojišču... Vsekakor govorimo o elementu, ki bo dodal k taktičnemu razmišljanju in premišljenemu trošenju denarja.

USTAVI SE!

105.2 Mhz

ANTENA SMS

Pošlješ SMS z geslom R ANTENA, na številko 041 300 300
in izveš naslov skladbe in izvajalca, ki se trenutno predvaja.

SMS RADAR

Pošlješ besedilo LRADAR na številko 1919 in dobil boš sms z lokacijami
najbližjih radarjev po Sloveniji. Samo Ljubljana - RALJ pošlji na 1919.

ANTENA RDS

Preberi kaj poslušaš! Podatki o skladbi na R[illegible]S-u!

USTAVI SE!

NA FREKVENCI

105.2 Mhz

RADIO ANTENA

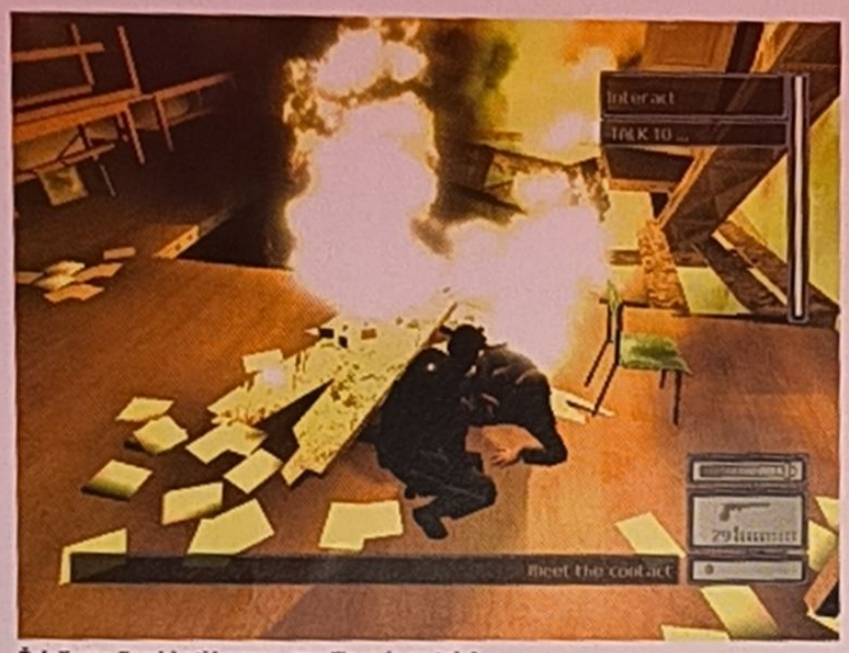
105.2Mhz

Vedno zažge...

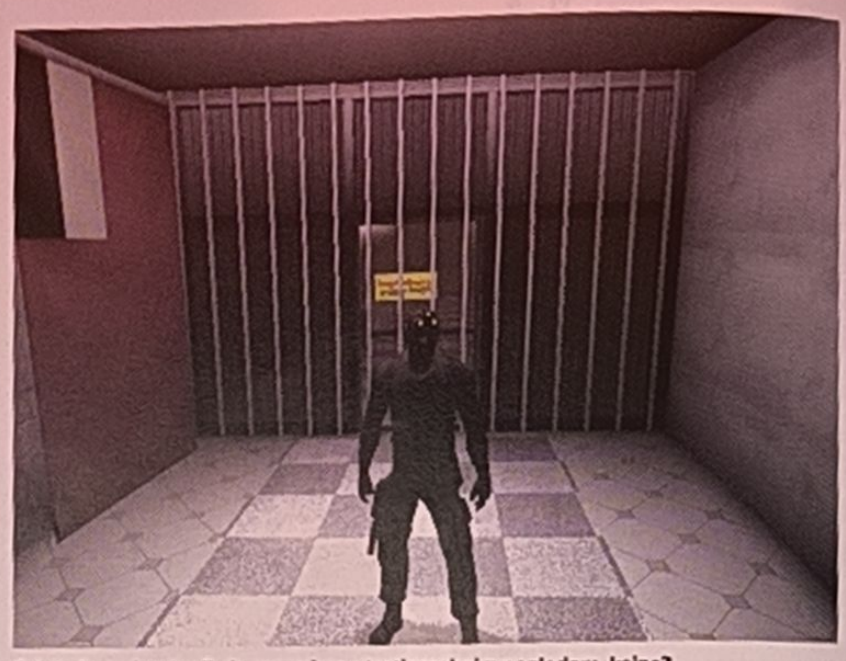
GLASBENE ŽELJE	01 242 90 90
FILMSKI FORUM	01 242 90 91
SMS NABIRALNIK	041 300 300
TRŽENJE	01 242 56 36

www.radioantena.si

DESIGN: ons@kid-candy.com



Želeli smo flambirati banane, zgodilo se je pa tole!



Saj ste že prej razbrali, da gre za igro s tretjeosebnim pogledom, kajne?

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Ubi Soft Lasten **www.splintercell.com**

Igra s tako malo svinca ni še nikoli ponujala takšne zabave.

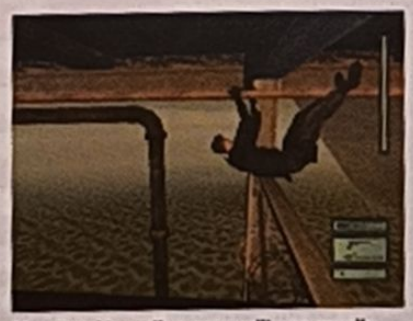
>>Američani imajo neko čudno nagnjenje, da ne marajo boljševikov s kupom orožja

Min PIII 800MHz, 256Mb RAM, 32Mb 3D, 1,5Gb HDD
Opt 1GHz, 64Mb 3D, 2,1 Gb HDD
Več igralcev Ne podpira

GOSPOD SENCA

Fisher je eleganten človek, ki v tem elementu prekaša celo Bonda. Zlahka ga naredite popolnoma neopaznega, saj lahko prilagajate hitrost hoje in s tem hrup, ki ga povzročate, lahko ves čas hodi v počepu (ko sem to poskusil sam, sem si natrgal mišice), zna se stisniti k zidu, lahko se kotali, strelja med plezanjem... Dobro je tudi postreliti kamere in ugasniti luči. Vsa trupla je najbolje spraviti na eno mesto – za vzgled so vam lahko veverice in njihovo pospravljanje lešnikov, in sicer v kakšen temen prostor, saj boste nasprotno deležni primerne veselice, ko stražarji najdejo svoje ohlajene kolege. Do popolnega stila Samu manjka samo še pitje martinija. Z vodko, seveda.

Sam Fisher je bil že od malih nog nekaj posebnega. Starši so ga večkrat opazovali, ko se je s sosedovimi otroki igral skrivalnice. Medtem ko so se drugi poskrili v grmovju, za vogalom, pod stopnice, se je malemu Samu to zdelo preveč enostavno. On je raje vzel svojo fračo, stekel v domačo hišo, kljub stalnemu maminemu tepežkanju in očetovemu vpitju, razbil luči, zatemnil okna, se plazil ob stenah, skakal po mizah in se z neznanskim užitkom obesil na kakšno cev, se spretno zagugal nanjo in pod stropom čakal na reveža, ki ga je iskal. Ko se mu je ta približal, se je skokovito pognal, mu skočil za vrat, pograbil za goltanec in ga odvlekel kot lisica kokoš (sedaj vidite, zakaj ga otroci niso marali). Starša sta sprevidela, da lahko njun psihopatski otrok dobi službo samo v eni organizaciji na tem svetu – v posebnih enotah ZDA. Tako se je tudi zgodilo in na grozo vseh je sedaj že odrasli Sam v roke dobil strelno orožje...



Marsikdaj bo edina pot vodila po raznih ceveh, žlebovih in takrat boste Samove gibčnosti še posebno veseli.

Kdo drug, kot Rusi?!

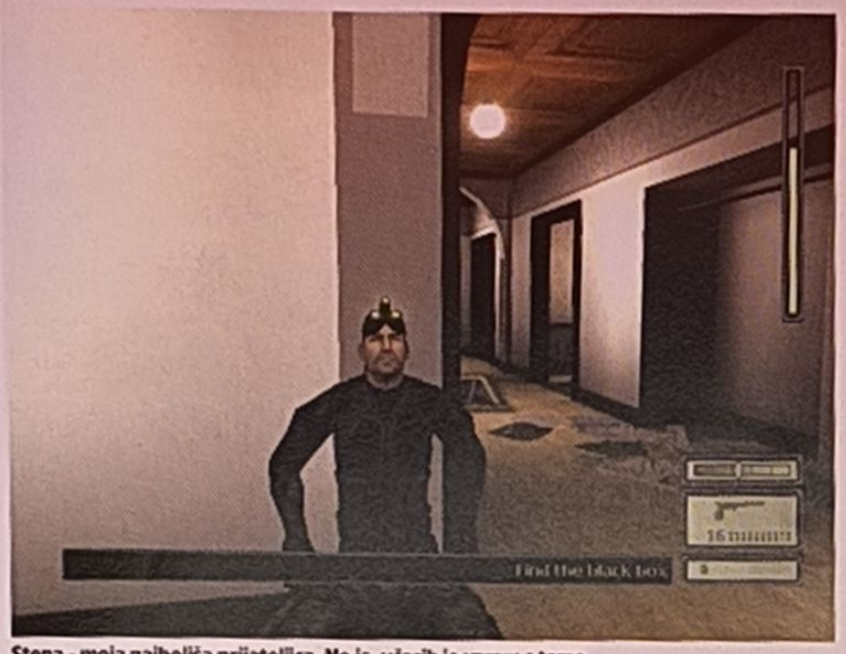
Fisher mora Nacionalni varnostni službi najprej dokazati, da je res spretnejši kot lenivec in v ta namen boste odigrali trenažno misijo, ki vam bo dodobra predstavila vragolije, ki jih bo Sam kasneje potreboval za reševanje iz takšnega in drugačnega dreka. Okretnosti mu res ne gre zanikati, saj ima poleg običajnih gibalnih zmožnosti povprečnega homo sapiensa tudi sposobnost plazenja ob zidih, zna se obesiti na vodoravno ali navpično cev ter se po njej vleči, lahko se zapelje po kakšni vrvi, tuji mu niso niti dvojni skoki (taki kot jih uprizarja Jackie Chan) ter plazenje na tisoč in dva načina.

Zakaj pa se je Samu sploh odprlo delovno mesto? No, nekje na področju nekdanje Sovjetske zveze, natančneje okoli Gruzije, se je na oblast povzpel tip, močno podoben Stalinu, svoj narod popeljal, predvsem s pomočjo vojne industrije in nafte, v gospodarski raj ter se jim posledično močno prikupil. Američani imajo neko čudno nagnjenje, da ne marajo boljševikov s kupom orožja, blazno zagretim narodom, ki ga podpira ter vodenje politike, ki jim ne kaže primernega spoštovanja. Ko se jim na področju te Azijske deželice ohladita še dva špijona, se odločijo, da v akcijo pošljejo Sama. Tako imamo torej na eni strani Ruse, ki seveda govorijo v prav prijetno polomljeni angleščini in pa sodobno ninjo s številnimi igračkami na drugi. Naj se dvoboj prične!

Na očeh vam je ves čas merilec prikritosti, zdravstveno stanje, število nabojev, trenutna naloga...

Sam ni sicer nikoli sam (prva beseda pomeni našega glavnega junaka, druga pa izraža nekoga, ki nima družbe), saj ga iz primerne razdalje in iz varnih kotičkov ves čas spremlja nekaj brihtnežev, ki ga nahrulijo, če ubije civilista ter mu sem ter tja ponudijo še kakšen koristen podatek. Pa naj še kdo reče, da nima pomoči!

Zgodbo in hudobca Nikolaja spremljate na zelo zanimiv način – delno skozi poročila v stilu CNN-a, veliko izveste iz elektronskih sporočil, ki jih preberete na terenu, marsikaj pa lahko zasledite, če prisluhnete pogovorom sovražnih sil. Tu so vtkane še izjemno primerne in humorne prvine. Ko se na primer vsi prestrašeni, se splazite do kuhinje, lahko vidite vojaka, ki pride do kuharja, ga zaprosi za krožnik generalove hrane, nato pa v njo pljune ter se navihano spogleda s šefom kuhinje. Četudi se to ne zdi ravno šala



Stena - moja najboljša prijateljica. No ja, včasih jo varam s temo.

leta, pa lahko v tisti napetosti iz vas izvabi prav pošten smeh.

Biser za biserom

Da se bodo na vaših ličkih zaradi široko raztegnjenih ustnic pojavile jamice, pa bo mnogokrat kriva tudi sijajna grafika, ki bi jo še najlaže označil za lepoto na stereoidih. In to močnih! Čudovita animacija, natančne teksture in podrobnosti zažigajo, ko pa se jim pridruži še eno izmed najbolj posrečenih oblikovanj zadnje čase, govorimo o kombinaciji, ki lahko pripravi odraslega človeka da joka od sreče. Kadar je govora o grafiki, lahko v vsakem opisu zatem pričakujete še besede o zvočni podlagi, in glejte, tu so. Glasba se izjemno lepo prilagaja vašemu početju – če se postavite v kot in ste aktivni kot sobna rastlina, bodo vaši zvočniki precej nemi, ko pa ustavite bitje srca parim zlobcem in se za vami podi kopica razkurjenih varnostnikov, se tudi tempo melodije temu primerno prilagodi.

Zaradi sloga igre je večigralstvo tako rekoč nemogoče, zato *Splinter Cell* vse svoje karte stavi na enoigralsko izkušnjo. In zmaga! Mnoge briljantnosti naslova ste do sedaj že zvedeli, nismo pa se še ustavili pri samih misijah. Te se med sabo tako razlikujejo kot Zahovićeve igre v reprezentanci in klubu – popolnoma. Slog igranja sicer ves čas sloni na prikritosti in niti pod razno vam ne bo uspelo dokončati stopnje z brezglavim tekom in streljanjem naokoli, saj vam bo že po prvih petih sekundah zmanjkalo streliva, nase boste priklicali vse hudiče tega sveta, če pa boste pomotoma preluknjali glavo kakšnega civilista se vam bo oglasil grob moški glas, vas nadrl in preklical misijo. Zato pride v poštev plazenje ob stenah, čakanje na primeren trenutek, ko si gre stražar naročit kavo, razbijanje luči, streljanje kamer ter razne finte, ki zamotijo psa čuvaja. Poudarjanje prikritosti gre občasno celo tako daleč, da vam sploh ne dovoli uporabe strelnega orožja, ravno pri tem pa se pokaže umetnost te igre, saj brez vsakega strela ponudi tako napeto vzdušje, kot je trenutno okoli Iraka.

Če se dovolj tiho priplazite, lahko nasprotnika uporabite kot živi ščit ali pa iz njega iztisnete zaupne informacije.

Delovne naloge

Vaši cilji bodo vse od iskanja izginulih agentov, kraje dokumentov, pa do preganjanja izdajalca, ugrabitve ljudi in pošiljanja nezaželenih oseb v krtovo deželo. Še bolj navdušujoče so lokacije, ki vas postavijo v gorečo stavbo, kitajsko ambasado, prostore CIE in celo na naftne ploščadi. Mimogrede, a ste vedeli, da je v glavnih cevih naftovoda ravno dovolj prostora za človeka, ki se plazi? Jaz tudi ne. Ampak sedaj to vemo.

Na tem svetu ni še nihče dosegel popolnosti – tudi *SC* je ni, si pa jo je od zelo poblizu pogledal. Na žalost ga nekoliko zvije pri dolžini užitka, ki ga ponuja. Kampanja je fenomenalna, obstajata tudi dve različni težavnostni stopnji, ampak to je vse. Ko enkrat opravite vseh okoli ducat misij, izmed katerih vam vsaka zna vzeti po povprečno dve urici, nimate tako rekoč nič za početi. Prav tako se bodo kresala mnenja glede možnosti hitrega shranjevanja, ki pa je meni še kar prijala in mi ni uničila odlične atmosfere, pa tudi po tisti tipki nisem tolkel kot avtomatizirana opica. Morda bi pripomnil še kaj glede temačnosti, ki ji igri prinaša dejstvo, da se vse skupaj odvija predvsem v nočnem času in tako omogoča skrivanje po temačnih kotičkih. Grafični pogon zaradi tega ne pride tako do izraza kot bi drugače, čeprav je še vseeno "big boss" za množico drugih naslovov (še posebno lep je dež).

Nočni pogled boste izjemno pogosto uporabljali.

Splinter Cell je najboljša igra do sedaj, ki je nosila Clancyevo ime in Tom je lahko ponosen na igralni spektakel tako visokega kova. Četudi se vam zdi, da zna biti prikritost in "šparanje" svinca dolgočasno, si nikar ne dovolite, da bi tole zamudili, saj vam bo *SC* spremenil pogled na zadevo. Prileže se bolj kot velika ekstra obložena pica, ko ste sestradani. In menda veste kako dober občutek je to!

Tomaž Bartolj

PCFOcena

↗ Lep, zabaven, drugačen, poln vzdušja
↙ Končal sem. Kaj pa zdaj?!

VREDNO OGLEDA
Hitman 2 86%
NOLF 2 89%
Deus Ex 94%

"Prijelo vas bo, da bi plezali po žlebu! Fantastična igra."

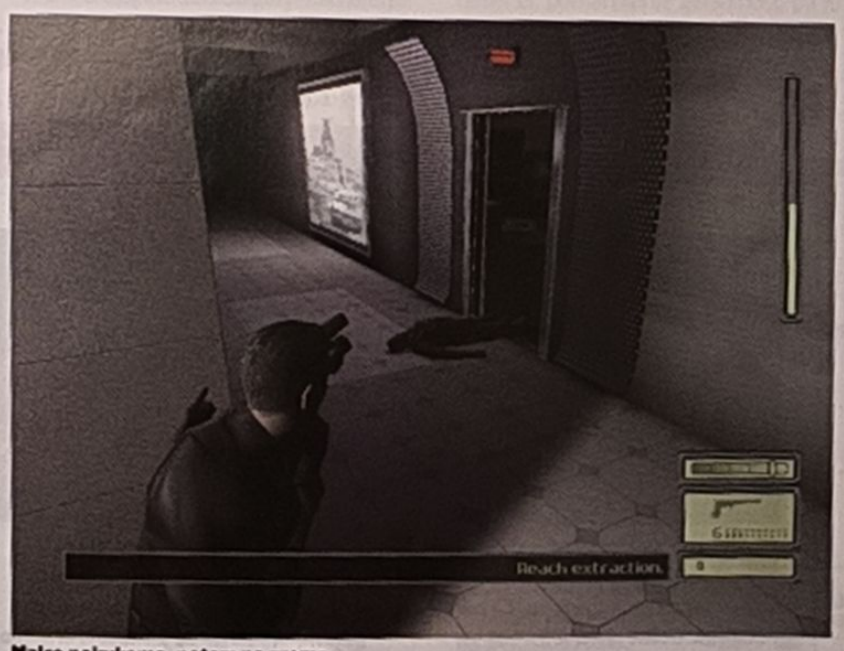
90%

Naboje boste večkrat porabili za kamere kot varnostnike.

>>Poudarjanje prikritosti gre občasno celo tako daleč, da vam sploh ne dovoli uporabe strelnega orožja

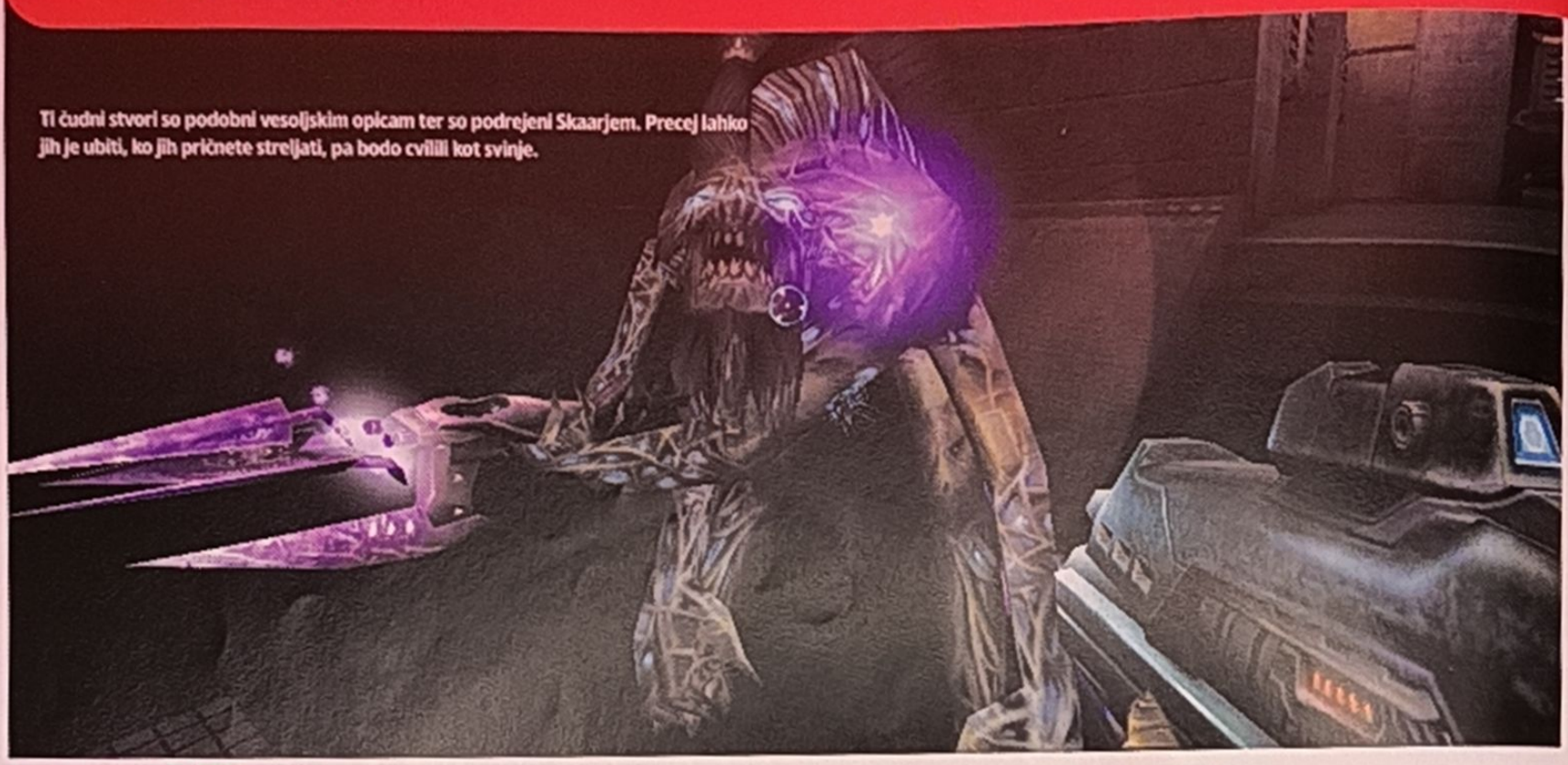
IGRAČKE

Sam po rokah vlači marsikaj, kar mu močno olajša opravljanje poklicne dolžnosti. S sabo tako ves čas prenaša kakšno pokalico, posebno pripravo za odklepanje vrat, lepljive kamere, ki jih lahko pritrdi na strop in nato opazuje, kaj se dogaja v prostoru, očala za nočni in termalni vid, vrv za plezanje, poseben kabel za kukanje pod vrati, pripravice z elektro šokom, dlančnik z vsemi zbranimi informacijami, bakle za povzročanje zmede, granate, mikrofon, spotoma pobira še redko strelivo in pakete prve pomoči, opremljen pa je tudi s humornimi izjavami in vrsto navdušujočih potez. Vsekakor zanimiv tip!



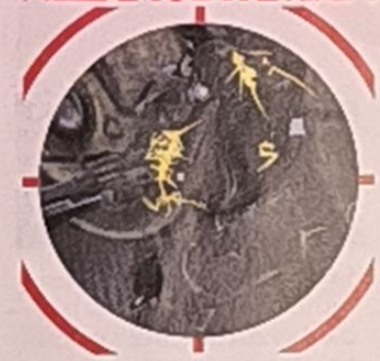
Malce pokukamo, potem pa gremo.

Po podatkih Greenpeaca, je bilo od leta 1956 vsaj 120 nesreč, v katerih so bile udeležene jedrske bomb.



Ti čudni stvori so podobni vesoljskim opicam ter so podrejeni Skaarjem. Precej lahko jih je ubiti, ko jih pričnete streljati, pa bodo cvilili kot svinje.

NEZAMUDITETEGA



Sicer je uporaben nekako v takšni meri kot Pavarotti na orožnih vajah, vendar je Spidergun užitek uporabljati – vsaj vizualno. Zadeva na sovraga razprši majhne pajke, da prične teči naokrog in kričati. Na trenutke ga lahko uporabite v bližini prepadov ali na mostu, ko bodo napadeni sovražniki omahnili v globino. V drugih primerih je orožje popolnoma neuporabno.

UNREAL II THE AWAKENING

Infogrames Legend **www.unreal2.com**

Najbolj pričakovano nadaljevanje leta! Če ne štejemo *Doom III*. In *Deus Ex II*. In *Colin McRae 3*. In *Counter-Strike: Condition Zero*. In nekaj drugih.

Min PIII-733, 256Mb, 32Mb 3D
Opt 1,2GHz P4, 384Mb, 128Mb 3D
Več igralcev Ne podpira

Na svetu obstaja več stereotipov o osamljenih moških, kot o kateri koli drugi vrsti ljudi. Ne znajo komunicirati z ženskami, zato se predajajo obsesivni masturbaciji pred napihnjenimi lutkami. Fizične moči imajo ravno dovolj za uničenje papirnate vrečka, zato sanjajo o junaštvu in orožju. Ne morejo se soočiti z resničnim svetom, zato pobegnejo v svet neverjetne znanstvene fantastike, v katerem ljudje in nezemljani živijo v harmoniji.

Zanimivo

Sicer bi težko rekli, da je kaj od naštetega res, je pa *Unreal II* izdelan za natanko takšne ljudi. Ker gre za nesramen napad na sloves igralca PC iger, nas to niti najmanj ne osrečuje – če bi le imeli nekaj velikih laserjev, neprebojen oklep in žensko z oprsjem obsega para mutiranih melon, potem bi jim že pokazali, kako jezni smo. V igri srečamo prav vse, kot v kakšni slabi epizodi (če bi kakšna obstajala, seveda) *Star Treka*, kombinirani z *Muppetki*. Tukaj je Aida, vaša obdarjena pomočnica, z oprsjem obsega para kegljaških krogel, ki so čvrsto pritrjene na njeno brado. Tukaj je tudi sarkastičen "Hudirja, jaz sem doktor, ne čarovnik" znanstveni tip in srčkan izvenzemeljski kopilot s skrivnostno preteklostjo. Tukaj so tudi planeti iz snega, peska, zraka in celo iz kosmate kože. Če si zadevo ogledamo od daleč, se je eno najbolj nestrpno pričakovanih igričarskih nadaljevanj zadnjih nekaj let sprevrglo v farso. Že tekst z zadnje strani škatle vam nekaj pove: "Udeležite se spopada, ki bo odločil o usodi galaksije. Vi ste edini up človeštva za odrešitev. Samo vi lahko preprečite Prebujenje." Grozljivo, kaj?

Če še niste ugotovili, naj vam povemo, da smo nad *Unreal II* razočarani. *Unreal Tournament 2003* nam je še vedno zelo všeč – četudi mu zmanjka novih idej, gre za igro, ki je na mestu in prinaša pričakovano. *Unreal II* pa je preprosto le še ena strelska igra. Je, saj veste, v redu. Všeč nam je njegova

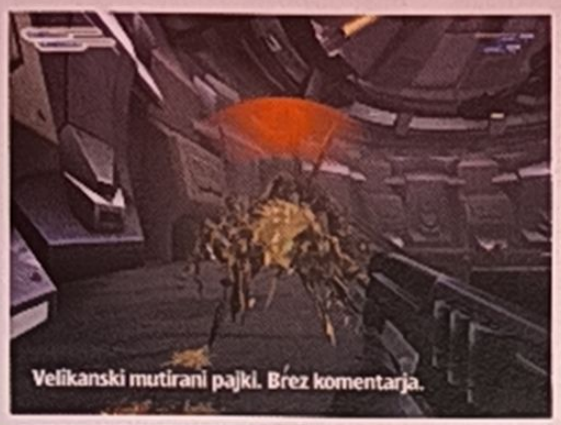
>> KDO IMA NAJLEPŠO RIT?

Ker ste ujeti v vesolju s tremi asocialnimi tipi, vam ne preostane nič drugega, kot da buljite...

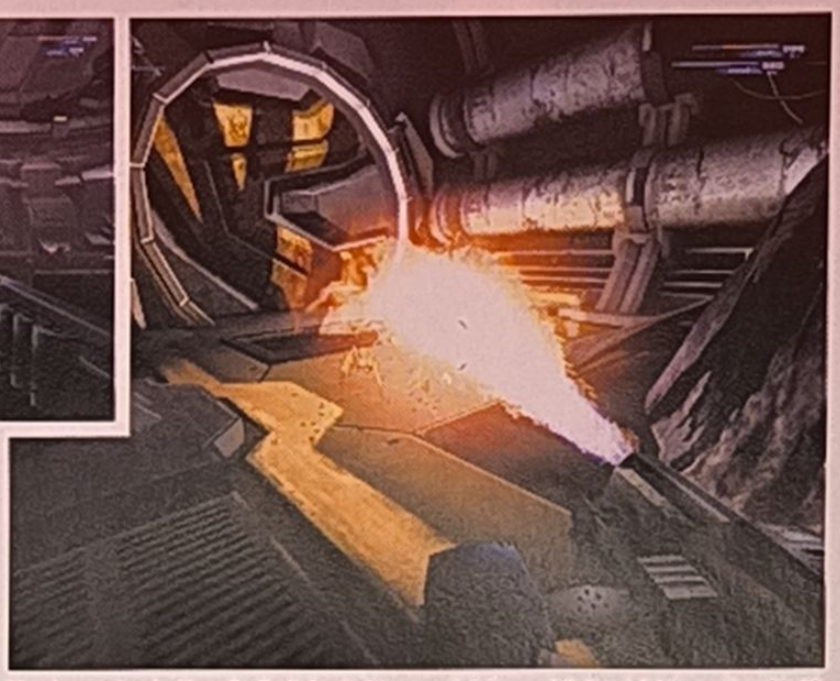
01 Aida, prelepa Aida. Dekle bi naj praktično sama zmagala v zadnji vojni – najbrž zato, ker je stalno počela kaj takšnega. Ocena ritke: 4/5

02 Isaak, tip z orožjem. Njegovega obraza mu ne moremo videti najbolje, vendar nas skrbi, da se pod pokrivalom skriva tip z oranžno oranžno kožo, ki si jo lahko olupi. Ocena: 2/5

03 Ne'Ban, vaša pilotka z izvenzemeljskim poreklom. V tej preobleki njene riti sploh ne vidimo, vendar so najboljše tiste postave, ki so prepuščene vaši domišliji. Ocena: 5/5.



Velikanski mutirani pajki. Brez komentarja.



Oglejte si teksture na cesti. *U2* je ena najlepših iger ta hip.

Metalec ognja v igri je najbolj učinkovit, ki smo ga kdaj uporabljali, saj deluje na skorajda 10 metrov razdalje.

OSAMLJENE DUŠE

Unreal II **nima večigralskega načina. Sicer vemo, da lahko kupimo *Unreal Tournament 2003*, vendar resnično gre za različni igri. Hitrost in slog obeh se popolnoma razlikujeta, bilo pa bi zanimivo nekatera čudna orožja *Unreala II* uporabiti v bolj taktičnih situacijah. Tudi v načinu timske obrambe postojanke bi večigralska izkušnja bila nekaj posebnega.**

odločenost, da ne bo postal *Doom III* – vse se dogaja podnevi, barve so večinoma svetle, strah pa nikoli ni pomemben dejavnik. Vendar je istočasno videti, da je razvijalec Legend žrtvoval vzdušje, da bi naredil *Unreal II* čim bolj animiran.

Nedomiselno

Tokrat skozi igro ne bomo napredovali iz ene stopnje v naslednjo, kot smo vajeni v večini iger v zvrsti. Namesto tega se po koncu vsake misije vrnete na ladjo, kjer lahko tavate naokrog in se pogovarjate s posadko ter iščete mesta, kjer Aida shranjuje svoje perilo. Gre za poskus da bi vas prepričali, da je glavni lik le človek in ne praktično neuničljiv vojak s tonami orožja. *Unreal II* poskuša biti kar se da kinematičen – vedno nekdo govori, pred in po vsaki stopnji pa se odvije posnetek, ki ga ne morete prekiniti. Zgodba se osredotoča na

>>Lahko tavate po ladji in iščete prostor, kjer Aida shranjuje svoje perilo

sedem izvenzemeljskih artefaktov, ki imajo izredno moč, ko se združijo. Vi jih morate zbrati. Hudiča, a zdaj že igramo *Raymana?*

Prvih nekaj stopenj je najbolj težavnih. Teči morate skozi linearne hodnike, pritiskati na stikala in streljati v bližini eksplozivnih sodov. Pravzaprav je edini svetli trenutek teh stopenj ponovna pojava hudobcev iz *Unreala*, Skaarjev. Nato se spopadete z najbolj orjaškimi pajki, kar jih je svet videl (ki so videti, kakor da bi jih narisal štiriletnik z voščenko), vse pa je postavljeno v misijo z nesrečo v raziskovalnem centru, v slogu *Half-Lifa*.

Stvari na srečo postanejo bolj zanimive proti sredini igre, ko dobite priložnost braniti svojo bazo. Vendar je tovrstnih nalog za naš okus preveč, še posebej zato, ker boste med njimi pogosto umirali, zaradi česar je neprestano nalaganje igre neizbežno. Je pa res neizprosen boj za lastno postojanko, ki jo morate ob pomoči prijateljev in obrambnih stolpov obdržati za določen čas, zanimiva sprememba v primerjavi s tekom po klavstrofobičnih hodnikih, v katerih prevladujejo zaklenjena vrata.

Ne glede na to, katero misijo igrate, je pri boju najpomembnejše to, kdo prvi prične streljati. Igra ne vsebuje nikakršnega elementa prikritosti, razen morda redke akcije z ostrostrelsko puško, pa še pri tej gre bolj za to, da sovrage pobijete, preden se vam dovolj približajo. Na nekaj stopnjah pa je sovražnik očitno natančno obveščen o vašem prihodu in vas brez težav najde.

Omeniti moramo tudi neverjetno dolge čase nalaganja stopenj. Sicer se nad tem ponavadi ne pritožujemo, ampak 10-minutno čakanje bi razkurilo še največje flegmatike; *Unreal II* si vzame več časa za nalaganje, kakor vse igre tega sveta skupaj. Ni nam jasno, kaj so razvijalci delali, saj *UT 2003* in *Splinter Cell*, ki uporabljata enak pogon, zadeve naložita bliskovito hitro.

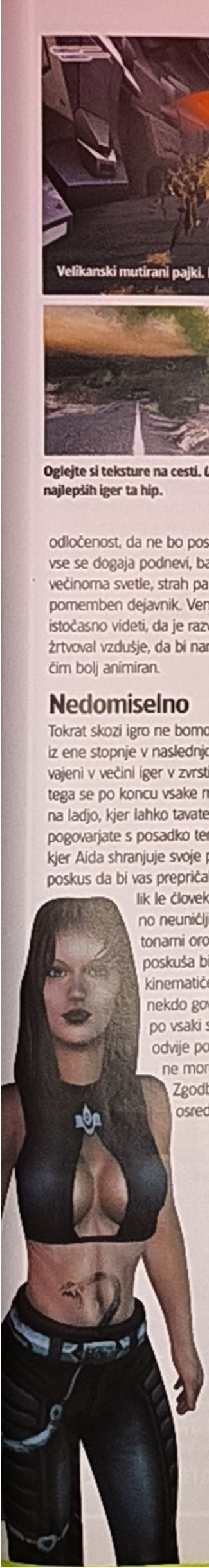
Ne izmikaj se

Zaradi dejstva, da je funkcija izmikanja enaka skoku, je online skupnost igro že ostro kritizirala. Sicer je to zadnji razlog, da vam *Unreal II* ne bi bil všeč, vendar nas skrbi tudi dejstvo, da lahko vaši sovražniki izvajajo akrobacije, ki so vam onemogočene.

Igra je prav tako odličen primer znanega reka "preveč orožja pokvari juho". Na koncu igre boste prenašali kakšen ducat strelnih orožij, od katerih ima vsako najmanj eno alternativno funkcijo, med njimi pa jih je precej popolnoma odvečnih. Teoretično bi lahko uporabili spidergun, da nasprotnika na smrt prestrašite, ampak do trenutka, ko boste s koleščkom miške prišli do želenega orožja ali pa pritisnili pravo tipko (bizarno je dejstvo, da so orožja razporejena v kategorije samo na tipke od 1–4, tako da do njih ne morete neposredno dostopati), vas bo sovrag že pridno obdeloval.

Ne razumite nas narobe – *Unreal II* ni popolna polomija. Igra izgleda odlično, ima nekaj novih idej in gotovo jo boste želeli igrati do konca. Žal za to ne boste potrebovali več kot kakšnih deset ur, pomanjkanje genialnosti pa je kljub včasih domiselnim idejam preveč vidno. Zaskrbljujoč je tudi podatek, da se nam je med igranjem v glavah kot primerjava največjkrat pojavila *Daikatana* – vojaki na vaši strani, prsate ženske, pisane pošasti, preveč referenc na znanstveno fantastiko in precej utrudljiva igralnost. Odličen pogon, a škoda za igro.

Alec Meer



Popolna postava: kot smo omenili, igra je namenjena osamljenim moškim.

PCFOcena

↗ Absolutno prelepa, domiselna orožja
↙ Linearna, nič novega, pogosto dolgočasna

VREDNO OGLEDA
Half-Life 95%
Daikatana 46%
Unreal Tournament 2003 92%

"Napredna tehnologija, a žal nazadnjaška igralnost. Škoda."

71%

Bitja lahko formirate po želji, a bodo strelci vedno ostali v ozadju, medtem ko bodo borci urili svoje šape na sovražniku.

Določena bitja se lahko vkopljejo in tako ostanejo neopažena do kritičnega trenutka.

IMPOSSIBLE CREATURES

Microsoft www.impossiblecreatures.com

Kočno smo dočakali igro o vivisekciji, o kateri smo tako sanjali.

Min PII-450, 128Mb, 16Mb 3D
Opt PIII, 256Mb
Več igralcev LAN, internet

Herbert George Wells, kaj? Nezadovoljen z nazivom najvplivnejšega pisca ZF vseh časov je moral nujno spisati še zabavno zgodbico o norem znanstveniku, ki na samotnem otoku goji groteskne hibridne živali, ker mu je pač dolgčas – Otok Dr. Moreauja.

In sedaj pomislite na *Impossible Creatures*, dolgo pričakovan RTS izpod prstov Relicovih razvijalcev. Sicer sploh ni zasnovan na Dr. Moreauju, pa mu je hudo podoben – neustrašni raziskovalec Rex Chance, naš junak, prejme pismo od svojega domnevno mrtvega očeta, Dr. Charnikoffa (ki ima po čudnem naključju čisto drugačen priimek), v katerem ga očka povabi na verigo otočkov bogu za hrbtom, da si ogleda njegove nove pogruntavščine. Ko prispe na otok, Rex ugotovi – ojoj! – da je Dr. Očka ugrabil nizkotnež (kdo pa drug), ki sedaj uporablja očkovo novo tehnologijo za cepljenje genov v zlobne namene. S pomočjo bojevite in lepe Lucy Willing, mora Rex najti svojega očeta in pomesti z nepridipravi. Vse skupaj pa sploh ni tako slaba ideja, saj *Impossible Creatures* zgodbe ne jemlje smrtno resno, temveč jo le izrabi za podlago. Igra vam namreč omogoči sestavljanje hibridnih živali iz sestavnih delov drugih živali. Na ta način lahko ustvarite bizarna überbitja z vsem, kar lahko narava ponudi. In potem jih lahko pošljete v bitko. V kampanji za enega igralca nimate na voljo vseh bitij, katerih cele lahko uporabite. V vsaki misiji je določeno število novih živali in Rex mora najprej najti eno in ji vzeti njen genetski vzorec. Odkrivanje bolj eksotičnih in močnejših bitij je pogosto nagradni del misij.

Novi hibridi nastajajo preko zaslona Creature Combiner in jih lahko izdelujete kadar koli (hvala bogu se čas med tem početjem ustavi). Začnete z dvema osnovnima bitjema, katerih dele lahko po želji prestavljate, da dobite nova bitja z novimi lastnostmi. Te lastnosti pa so lahko lastne določeni vrsti ali delu telesa, končni rezultat je pa odvisen od domiselnosti (in smiselnosti) kombinacije delov teles. Vse to mogoče zveni kompliciranо, a Combiner zadevo močno poenostavi, saj lahko takoj vidite prednosti in pomanjkljivosti hibrida. Še tako nezdružljive dele telesa bo 3D pogon uspešno sešil in rezultat bodo pogosto komično grozne pošasti.

Kljub prefinjenosti sestavljanja enot pa je celotna igra omejena na gradnjo ogromne armade, ki jo spustite v bitko in pomendrate vse, kar leze in gre, za okras pa si omislite kak poseben napad tu in tam. Vse to pa pride še bolj do izraza v večigralskem načinu, ker nimate niti najmanjše možnosti izvedeti, katere enote bo uporabil nasprotnik.

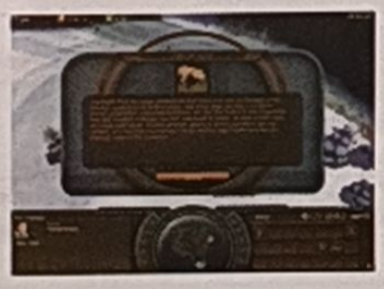
V vseh drugih pogledih je *Impossible Creatures* tipičen RTS. Kopali boste premog in ustvarjali elektriko kot vir za gradnjo, nadgrajevali na nove raziskovalne stopnje, uporabljali Lucy, da bo kradla tehnološke novitete nasprotniku ter napredovali po pokrajini. Vmesnik je enostaven, učinkovit in močno spominja na vmesnik iz *Age of Empires*, vključno z obilico pomoči in bližnjic. Z grafičnega vidika bi kmalu lahko trdili, da gre za mojstrovino, a je igra lepa na pogled, kar še posebej velja za vmesne sekvence. Na koncu pa nam je šesti čut povedal, da bi se igra bolje odrezala kot potezna strategija, kjer bi lahko dodobra izkoristili vse posebne sposobnosti posameznih enot.

Impossible Creatures pa je še vedno zabavna in zasvojljiva igra z nemotečo zgodbo, zabavnim večigralskim načinom in možnostjo izdelave lastnih scenarijev. Če niste zagrizen nasprotnih genskega inženiringa, se pripravite na kar nekaj ur dobre zabave.

Ed Ricketts

ŽIVALSKO OBNAŠANJE

Vsakič ko Rex v kampanjo pripelje novo bitje, boste videli celo vrsto zanimivih podatkov o njem. Grizli, za primer, ima veliko zdravja, je poceni za izdelavo, ima rad *Erasure* ter dolge sprehode po parku in ne mara cigaret.



Dihuroslonovi prdci so upravičeno strašljivi.

PCFOcena

↗ Unikaten sistem gradnje enot
↙ Še vedno spada na področje že videnega

VREDNO OGLEDA
WarCraft III 91%
Earth 2150: Lost Souls 74%
Age of Mythology 88%

"Dobrodošla, a ne dovolj razvita mutacija."

79%

KO IMATE OB SEBI KYOCERO MITO, NE POTREBUJETE NIČESAR VEČ.
Kyocera Mita FS-1010 je mrežno prilagodljiv tiskalnik za vsa okolja. Z zanesljivo tehnologijo vam zagotavljamo najnižje stroške uporabe in dolgotrajno prijateljstvo.
Xenon Forte d.o.o. Leskoškova 11 • 1000 Ljubljana, Slovenia
tel. +386 1 5484800 • fax: +386 1 5484819
e-mail: info@xenon-forte.si • www.xenon-forte.si
KYOCERA MITA CORPORATION www.kyoceramita.com
KYOCERA
mita

Teroristi, ki spominjajo na Arabce! *Generals* ima veliko vrlin, a politična korektnost ni ena od njih.

C&C: GENERALS

EA Lasten **www.ea.com**

Evolucija realnočasovnih strategij – bil je že čas! A za kakšno ceno?

Min PIII 1GHz, 128Mb, 3D
Opt P4 2GHz, 256Mb, GeForce 3
Več igralcev Internet (do 8)

Obdobje zvrsti, ki so prestopile meje nemogočega, je očitno minilo. Morda je to naravni tok tehnologije, kajti na koncu koncev se princip motorja z notranjim izgorevanjem v bistvu ni spremenil, odkar je Daimler na cesto postavil prvi motorni voz. Dobro, sedaj so ti sicer izdelani veliko bolje – napredek v kemiji, uporaba lažjih, bolj zmogljivih materialov – vendar gre za evolucijo, ne revolucijo. No, in tudi od prvega *Command & Conquer* smo bili deležni le izboljšave preizkušene formule in tudi *Generals* niso izjema. Vendar pa so tokratni evolucijski koraki pogumnejši kot prej, zato se boste v novo generacijo iger RTS zatopili bolj kot kadar koli prej.

Zakaj? Ker armade v igri ponujajo popolnoma novo stopnjo prilagodljivosti. Če vzamemo le ameriško vojsko, eno izmed treh sil v igri, ki jih lahko nadzorujete. Ko vzpostavite delujočo bazo, lahko izberete eno od treh strategij: držite defenzivno črto, iščete in uničite sovražnika, ali pa ga le bombardirate. Vsaka od strategij ponuja specifičen nabor ofenzivnih, obrambnih ali obveščevalnih bonusov, ki se odražajo na enotah in zgradbah. Poleg tega se vsaka armada (ameriška, kitajska in teroristična skupna GLA) razlikuje od drugih, na voljo pa je tako obsežno število različnih enot, da v eni sami misiji ne boste zmogli zgraditi čisto vsega. Zato je vaš taktični pristop odvisen od izbire enot. Kot Američan se lahko odločite za letala, če želite nasprotnika nadlegovati na daljavo.

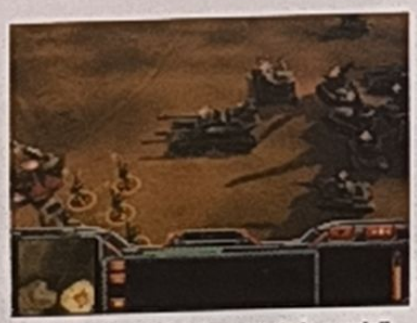
Vojska, mirno!

Izobraževanje o bistvenih razlikah med tremi armadami je čista zabava. Če igrate za Kitajce, morate vedeti vse o prevladi na kopnem. Kitajske čete so cenejše in jih je tudi več, njihovi tanki so večji in bolj nevarni kot drugi, poleg tega pa svoje protipehotno in protitankovsko orožje izredno obvladajo. Seveda imajo ZDA prevlado v zraku, tako da lahko izbirate med več vrstami lovcev, bombnikov in helikopterjev – kar je drag in visoko tehnološki pristop. Na drugi strani spektra pa je GLA s požigalskimi hordami, samomorilskimi minarmi, kemičnim orožjem in drugo garažno orožarno. Vsaka armada je torej unikatna in primerno do zob oborožena.

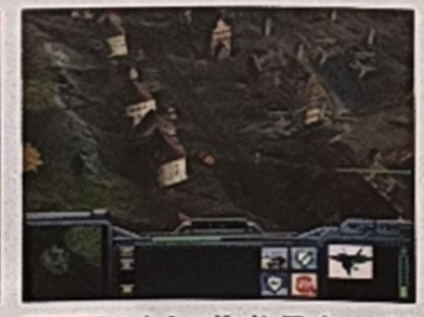
Generals se od ostalih iger RTS razlikuje še po nečem; po konceptu bojne izkušnje. Seveda še vedno velja pravilo: več virov, več zgradb in enot. Vendar lahko le bolj izkušeni generali položijo krempljе na zares dodelane taktične nadgradnje in orodja, obstaja pa le en način za napredovanje – uspeh na bojišču. Več sovražnikovih enot in zgradb kot uničite, več izkušenj dobite, vse dokler si ne prislužite napredovanja. Potem ko vas enkrat

>>NACIONALNA IDENTITETA

Na račun unikatnih enot in taktike, je izkušnja vsake armade drugačna.



01 Kitajska Rdeča armada je specializirana za vse oblike kopenskega vojskovanja. Njeni tanki so najboljši.



02 Seveda Američani briljirajo v zračni moči. Razpolagajo z obširnim naborom jurišnih letal.

03 GLA sicer nima veliko tehnologije, zato pa ima drzne prikrite enote in močno oboroženo pehoto.

Kitajska parada postane žrtev terorističnega napada. Dobrodošli v *C&C: Generals*.

povišajo, dobite dostop do nekaterih osnovnih nadgradenj – recimo enot, ki se same popravljajo. Napredujte še nekajkrat in že lahko odklenete nova podporna orožja, recimo jedrske konice ali možnost, da prikličete topniško podporo in zmehčate cilje, preden nadnje pošljete pehoto. Če iščete dober razlog za spopad s sovražnikovimi perifernimi silami, namesto da bi udarili v osrčje baze, potem je to pridobivanje izkušenj in dostop do nadgradenj.

Gasilska brigada

C&C: Generals se od ostalih iger RTS razlikuje po več lastnostih. Ko se recimo spopadate v urbanih okoljih, boste ugotovili, da lahko vojake razpostavite kar po civilnih hišah. Tako je pehota zakrita v "bunkerjih", ki jih ščitijo pred sovražnikovim ognjem, obenem pa je to idealna priložnost, da sovražnika zvabite v navzkrižni ogenj. Tudi vmesnik je doživel nekaj zvitih sprememb, recimo zmožnost pošiljanja letal na bojne zračne patrulje. Jata krožečih jeklenih jastrebov nad vašimi četami, ki komaj čakajo, da strmoglavijo na sovražnika, vzbuja občutek varnosti.

Izvorna koda

Vsi znani zlati osnovni elementi pa so še vedno prisotni. Zbiranje virov je še vedno obvezno opravilo, tako da tukaj ni sprememb. Imeti več virov kot nasprotnik je še vedno ključ do uspeha, prav tako kot varovanje virov. Vendar pa lahko na večini kart odkrijete še druge

>>*Generals* grozo modernega vojskovanja pretvori v bolno zabavo

vire, ki jih lahko zajamete – recimo naftne rafinerije, ki znižajo strošek izdelave vozil.

C&C: Generals je odlična igra. Vzame klasično postavitev RTS in vse skupaj zmeša s paleto novih enot, značilnosti, možnosti in izboljšav vmesnika. Vse skupaj je zelo logično – višji teren enotam ponuja boljši pregled, obenem pa laže jurišajo na nasprotnika ob vznožju vzpetine. Zvok in grafika pa sta tako ali tako vrhunska. Vendar pa si morate za dobre zmogljivosti lastiti kak PIII z 1 GHz, drugače bo vse skupaj teklo bolj po počasi.

Vendar pa na *C&C: Generals* leti tudi kritika: igra je pravzaprav vojna pornografija. Nekatere aktivnosti v igri so neokusne in so popolnoma nepotrebne. Tako se v drugi misiji GLA kampanje spustite v poseljeno področje in prebivalstvo pobijete z živčnim plinom. Glede na trenutno dogajanje v svetu jim tega ni bilo treba. *C&C: Generals* spremeni grozo moderne vojne, ki se je vsi bojimo, v bolno zabavo. Igra bi bila tudi brez teh ogabnih scenarijev zelo dobra. Prav gotovo ne želimo bombardirati mošej ali izvajati genocida oziroma pobijati ljudi, da bi izsilili pomoč ZN. V igrah se zatopite v navidezni svet in tukaj so pomembni fizikalni realizem, grafika in podobno, takšne neumnosti pa prav gotovo ne.

Alex Bickham

Vsaka armada ima svojega zbiralca virov. Uganite, čigav je Chinook...

Civilne žrtve so del akcije. GLA napada civilno prebivalstvo.

Nedotaknjena zgradba sovražnih enot. Zasedite jo z raketno pehoto.

Teroristi so se prikradli v konferenčni center v Pekingu. Epilog si predstavljate.

PCFOcena

↗ Odlična in čudovita RTS
↙ Včasih neokusna, nič revolucionarnega

VREDNO OGLEDA
C&C: Red Alert 2 82%
Homeworld: Cataclysm 90%
WarCraft III: Reign of Chaos 91%

"Odlična. Škoda le, da trpi za pomanjkanjem novosti in etike."

87%

Prva bomba, ki so jo zavezniki odvrgli nad Berlinom, je ubila edinega slona v berlinskem živalskem vrtu.

Da, Jonas, popolnoma sem prepričan. Ne želim pomoči publike.

SILENT HILL 2 DIRECTOR'S CUT

Konami KTYO **www.konami.com**

Prepričajte se, ali v stanovanju res niste sami in šele nato zaženite igro. Strah vas bo.

Min PIII-700 MHz, 64Mb, 32Mb 3D
Opt PIII-1,33GHz, 128Mb, GeForce4
Več igralcev Ne podpira

Ste se že kdaj zalotili, da vas je bilo med igranjem igre pošteno strah? Poznate nelagoden občutek, ko se zdrznete ob vsakem najmanjšem poku v bližini, ko vam mravljinci lezejo po hrbtu in imate mrzle, potne dlani? Vse to in še več vas čaka, če se boste odločili za akcijsko pustolovščino *Silent Hill 2*. Vem, da zombiji ne obstajajo, sem za diskusije o obstoju duhov, pa vendar me je igra držala napetega, trdega in res so se mi kdaj pa kdaj naježili lasje. Ne verjamete? Tudi jaz nisem, povem pa vam, da naša mačka ob takih igrah prav gotovo ne bo več imela vstopa v mojo sobo.

Igra se začne na hribu nad mestom, kjer glavni junak James Sunderland prebira pismo, ki naj bi mu ga poslala žena. V njem piše, da bi se rada z njim sestala na nekem kraju v mestu Silent Hill. Kar samo po sebi ne bi bilo nič depresivnega, če ne bi njegova žena že pred več kot tremi leti umrla za neozdravljivo boleznijo. James ne verjame, da bi lahko bila žena še živa, vendar pismo v njem spodbudi radovednost. Odpravi se v prazno in zapuščeno mesto, kjer se je prisiljen boriti za življenje in kjer lahko le še upa, da se bo ta nočna mora čim prej končala.

Kar zadeva igralnost, kakšnih posebnih novosti ni opaziti. Glavnega junaka gledate iz tretjeosebnga pogleda, pri čemer pa ne gre za statičen pogled od zadaj, torej v hrbet. Kamera je zelo gibljiva, tako da pokriva vse možne kote, kar pa lahko v določenih trenutkih postane moteče. Sam se nikakor nisem mogel navaditi pogleda od spredaj, v obraz, saj v tem primeru nisem videl, kaj se je dogajalo pred Jamesom oziroma kam ta teče. Ta kamera se vključi ponavadi takrat, ko smo na odprti cesti in pred nami ni preprek, še vedno pa nam lahko pot prekriža kak zombi, ki ga še nismo spravili s poti. Sicer pa lahko v meniju izberemo dva različna načina vodenja lika, in sicer smernega ter rotacijskega. Problem rotacijskega je v menjavi kamere, saj za enostaven tek naravnost potrebujete menjavo tipk glede na položaj kamere. Tak dinamičen pogled recimo omogočajo kamere v *Fifinih* športnih simulacijah, kjer pa večinoma za pogled uporabljamo statične kamere, ker so igralci lažje vodljivi. To priporočam tudi v *Silent Hill2*.

Na začetku lahko določite tudi težavnost ugank, pri čemer priporočam

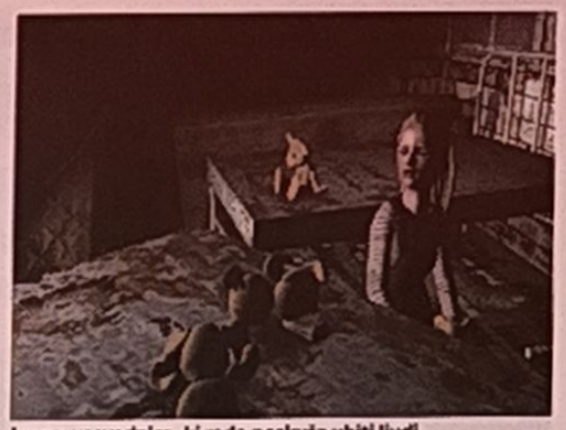
Če bi radi ubili tako pošast, bo merjenje v glavo absolutno napačna taktika.

NAJBOLJ GROZLJIV DEL

Iz ene izmed sob v tretjem nadstropju apartmajev Wood Side pridete v sobo zelene barve, polno netopirjev, ki vam počasi, a zanesljivo pijejo kri. Poleg postelje je luknja, v katero lahko vtaknete roko in preiščete, kaj se skriva na drugi strani stene. Računalnik vas, medtem ko se kamera filmsko približa vaši glavi, vpraša, ali ste prepričani, da želite celo roko potisniti v špranjo. Si upate?

Uh, kako zanimiva polica. Kje pa je čokolešnik?

Še tako obupanim moškim priporočamo, da teh deklet ne poskušajo osvajati.


Laura: vsevednica, ki rada poskuša ubiti ljudi.

kar tisto najtežjo stopnjo, saj s tem niste prikrajšani za najbolj zanimive uganke, ki povrhu sploh niso nerešljive. Je pa velika težava, sploh dokler se ne navadite, zelo gosta megla. Ta onemogoča pogled celo na drugo stran ulice, ne bo pa toliko napoti pri iskanju določenega kraja, kot pri srečanju z demoni. V kakšni ozki ulici boste kakšnemu padli točno v objem, čemur bo sledil krik – tako iz vaših ust, kot tudi iz zvočnikov. Ko smo že pri zvoku, moram ugotoviti, da so razvijalci zadeli terno s pravo glasbo, ki jo poprestrijo kriki iz bližnje in daljne okolice, lepo pa se slišijo tudi redki pogovori.

Grafika je na visokem nivoju, mesto, čeprav prazno in opustošeno, pa lepo, do potankosti narejeno. Potrudili so se pri vmesnih kratkih sekvencah, ki dajejo zgodbi dodatno mero groze. Lepo se bodo videli tudi barvno

Na videz neuničljiv Piramidoglavec bo vaš najhujši sovražnik...

>>Mravljinci vam lezejo po hrbtu in imate mrzle in potne dlani.

razpršeni izpljunki pošasti, ki vašega junaka ohromijo in mu vzamejo določen odstotek življenja.

Igra je dovolj zanimiva in dolga, da vas bo za kar nekaj noči prikovala pred monitorje, saj ima veliko lokacij in na vsaki izmed njih še kar nekaj prostorov, ki jih je treba do potankosti obhoditi. Za PC je Konami izdelal še posebno podzgodbo, ki jo odigrate z Mario, gospodično, ki jo srečate kot prvo na pokopališču na hribu. Če hočete, lahko odigrate še njeno kratko zgodbo. Človeških likov je v igri v bistvu zelo malo, manj kot deset, zato kakšnih poglobljenih miselnih dialogov ne pričakujte. Več je demonov, ki pa se med seboj razlikujejo in se seveda bojujejo na različne načine, vsaka vrsta demona pa ima tudi svojega šefa, ki je zelo žilav in prenese veliko več udarcev oz. svinca pod kožo, kot njegovi predhodniki.

Različni demoni "umirajo" pod različnimi orožji. Teh je v igri kar precej, od klasične pištole, dvocevke, pa do prave motorke za sekanje dreves. Predvsem je treba paziti na strelivo, ki ga v opuščenem mestu pač nikoli ni zadosti. Še ena neprijetnost mi ni pustila spati, in sicer vrstni red opravil. Ta je točno določen in se ga je treba držati tako, kot so si zamislili avtorji. Na primer: na polici leži zlat ključ, ki pa ga ne morete pobrati, vse dokler ne ugotovite, da so vrata, ki jih ta ključ odpira, zaklenjena. Tu igra izgublja na širini, saj je možna le ena smer odvijanja zgodbe. Le konec zgodbe je nedoločen, do njega pa lahko pridete na pet različnih načinov, ki pa se razlikujejo le v zadnje pol ureigranja.

Mislim, da igra opravičuje nakup. Ima napeto zgodbo, napete trenutke, nekaj humorja, predvsem pa je namenjena tistim, ki imajo radi akcijo, so pustolovci in jih obenem privlači grozljivo vzdušje. **Marko A. Štor**

PCFOcena

↗ Napeta igra, zvok, grafika, zgodba
↙ Gibanje, pogled, ni indikatorja ranjenosti

VREDNO OGLEDA:
System Shock 2 86%
Resident Evil 3: Nemesis 84%
Max Payne 90%

"Ena boljših priredb s PS2, ki vam ne bo pustila zaspati."

80%

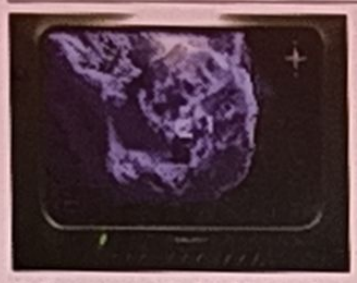
Zlesti v jašek ali ne zlesti v jašek, to je zdaj vprašanje.

Znajdete se v hotelu iz nočne more, polnem zombijskih bolniških sester in tale tu bi rada zaspala.

Mit o tem, da česen preganja vampirje izhaja iz dejstva, da je česen zjemno učinkovit naravni antibiotik, tako da so bili ljudje prepričani, da je učinkovita preventiva tudi za "nenaravne" stvari.

sveže novice
SMS nagradni kvizi
nakupi prek interneta
koristne informacije
nagradne igre
zabava
EON

SNEMANJE



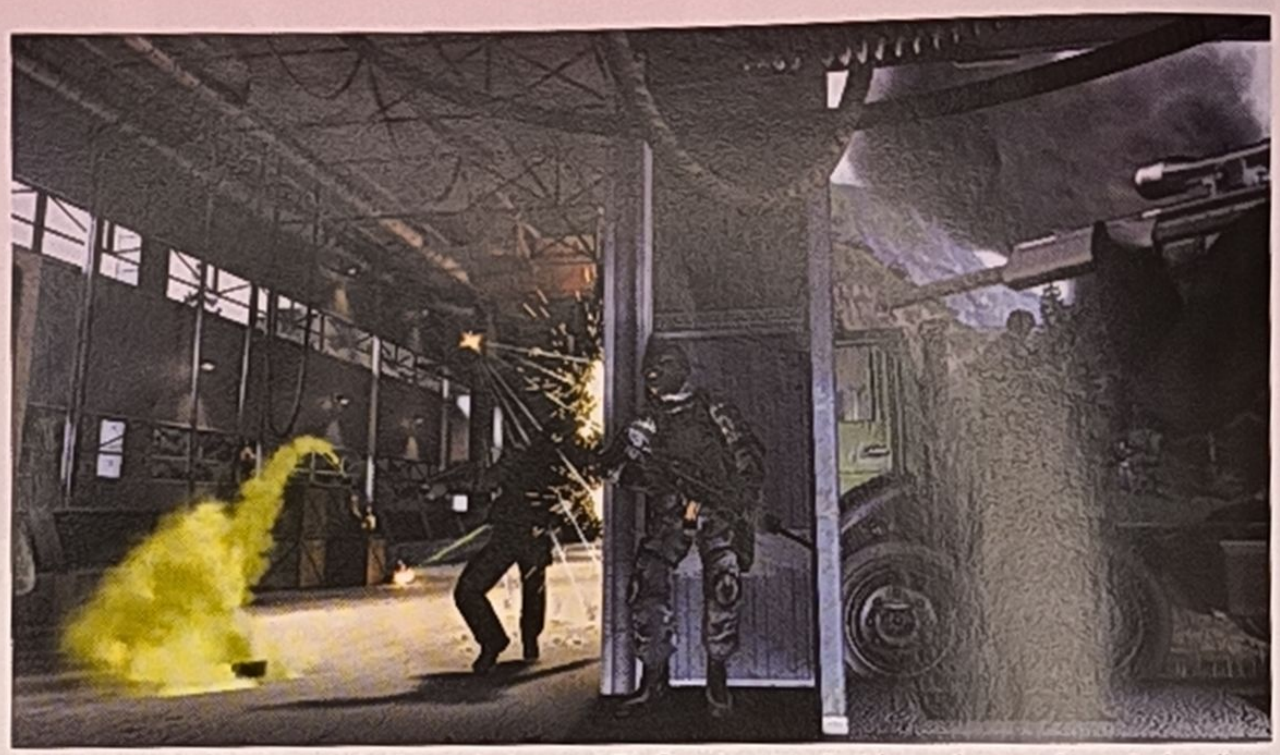
Velika zamera, ki je letela na prvi del, se je imenovala "snemanje med misijo ni mogoče". Da, Interloop je bil odločen, da naredi iz vsakega igralca pravega komandosa. No, igralci so se te tegobe močno branili, zato lahko sedaj v drugem delu snemamo tudi med igro. Snemanje je izvedeno izjemno elegantno, saj na taktični mapi položaj "naložimo" na strežnik *IGI*. Igra se pri tem ne prekine, zato odpade snemanje med bojem. Prav tako je število snemanj omejeno, na najtežji stopnji pa ga sploh ni.

Potrebujemo večji nož. Ja... vsekakor večji nož...

Bilo je kot na nogometni tekmi. Dež je prekinil pokol.

IGI2: COVERT STRIKE

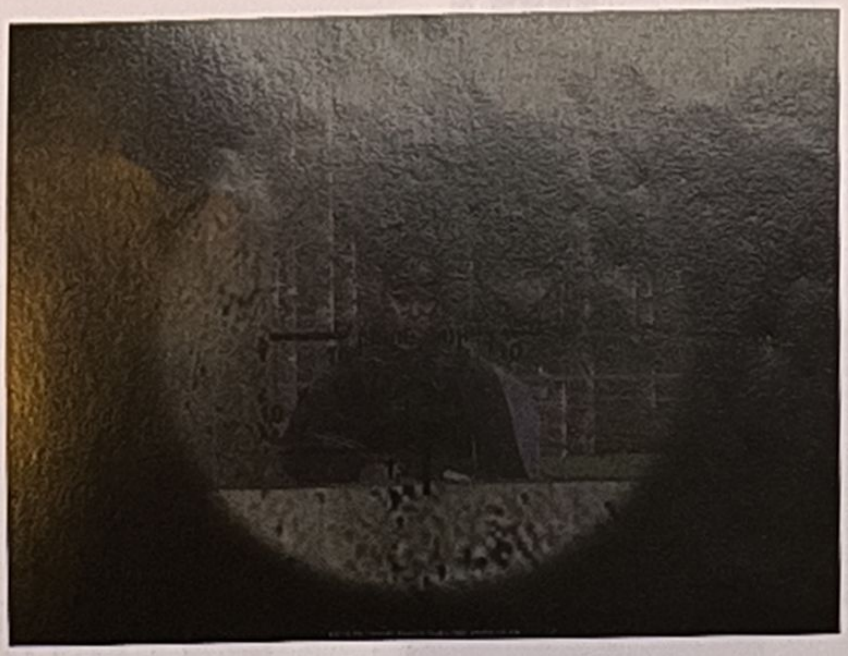
Codemasters Interloop **www.codemasters.com/igi2**



Dolgo pričakovano nadaljevanje igere *IGI: Steci noter kot kura brez glave in bodi ustreljen*

Min PII-450MHz, 128Mb, 16Mb 3D
Opt: PIII-700MHz, 32Mb 3D
Več igralcev internet, LAN

Zleknjen ždim v senci leskovega grma, pogled na desno mi delno zakriva manjša skala. Pozorno pregledam okolico, preden se namenim opazovati tarčo. Da, tam spodaj v vznožju gričevja se prične vojaški kompleks. Kar visok nivo varovanja so si privoščili tile



Kaj se tako mrščiš, saj ne bo bolelo. Močno.

nepridipravi. Kamera vsakih petdeset metrov, ograja pa je obdarjena z bodečo žico na vrhu. Aha, tamle gre patrulja. Pozorno opazujem njeno gibanje. Dva sta, oborožena z kalašniki, poleg njiju pa še pes. Gibata se po točno določeni poti, saj je pot, po kateri korakata, dodobra izhojena. Pogledam še proti cilju, ki je precej oddaljen in komaj vidim obrise. Še dobro, da nosim s sabo svoj novi daljnogled, ki ima tudi daljinomer. Hmm, skorajda kilometer plazenja po kompleksu. Preverim čas, kajti predolgo se že zadržujem na enem mestu. Počasi se odplazim po robu previsa, kakšnih trideset metrov v desno. Aha, tukaj vidim, da je pot, ki so mi jo v štabu zarisali, nemogoča: dve kameri križno pokrivata vhodno območje, dva stražarja pa se ne premakneta z opazovalnih stolpov. Potrebno se bo odplaziti po drugi progi. Pogledam v levo... da, patrulja se vrača. Obhod je torej standarden, kar pomeni, da imam debelih šest minut časa, da se stlačim pod ograjo in skrijem za kupom cevi, preden se patrulja spet vrne. Od tam moram potem mimo skladišča proti bunkerju, kjer bom imel nov zaklon za samo dvajset sekund. Od tam pa moram... Naenkrat slišim za ušesom repetiranje kalašnika ter oster, ruski glas: STOJ! NEPRIJATELJ! Prekleto!

Odkrijte lepote plazenja

Če ste še med bolj zelenimi oziroma ste računalnik kupili prejšnji teden ter se zamišljeno praskate za ušesi, kaj *IGI2* sploh je, potem naj vam takoj povem. *IGI2: Covert Strike* je komandovščina. Če še vedno ne veste, kaj to pomeni, potem vedite, da to pomeni mnogo plazenja naokoli, eliminacije tega in onega osamljenega stražarja, tihotapljenje mimo patrulj, oprezovanja, razmišljanja in, kadar je potrebno, tudi odprtega streljanja. Če pa še sedaj ne veste, kaj vas čaka, vam ni pomoči, računalnik pa prepustite otrokom. Oni bodo že vedeli.

Seveda, *IGI2* je, kot ste že pred nekaj časa ugotovili, nadaljevanje prvega dela, in tudi maskota igre se ni

>>Mnogo plazenja naokoli, eliminacije tega in onega osamljenega stražarja, tihotapljenje mimo patrulj

Kdo je tu glavni? Vi, g. Jones.

Ne, žal v igri ni mišljen jug Rusije.

spremenila. Bivši operativec SAS, ki v prostem času vadi pred ogledalom v kopalnici znane besede: "Jones, David Jones," je seveda preveč kul tip, da bi ga kar upokojili. Ne, Jones ni za v staro šaro, tip je z orožji in pripomočki prav toliko dober, kot vi s tipkovnico in miško. Povrhu vsega pa bo potrebno taktično razmišljanje, saj vam tu dolgoletne izkušnje iz raznih *Doomov*, *Quakov*, *Unrealov* in podobne zalege ne bodo kaj dosti koristile. Da, že začetna misija je prav peklensko težka, če se jo namenite dokončati z glavo skozi zid. Ko se sproži prvi alarm, se vam bodo na pete obesili prav vsi, ki jih še niste pokosili. Da bi učinek taktičnega bojevanja pričarali do največje mere realizma, so fantje pri Interloopu za pripovedovanje vojnih prigod plačali nemalo sodčkov piva gospodu Chrisu Ryanu, resničnemu operativcu SAS, ki je strašil tudi po Iraku. No, gospod Ryan tudi drži rekord z najdaljšim manevrom izogibanja, saj je neodkrit prehodil kar tristo dvajset kilometrov. Tip je nesporen profesionalec, programerjem pa je izdatno pomagal, zato *IGI2* pomeni vrhunsko zabavo, kar zadeva pristnost.

Jaz proti vsem

Vendar kaj vam pomaga plazenje in lomastenje ter taktično razmišljanje, če so nasprotniki člani kluba Zakrknjenih Idiotov, kar je bila glavna zamera prvemu delu. Tam smo se lahko veselo namestili za bližnji rob, prevetrili lobanjo stražarju, njegov kolega, ki je stal pol metra stran in se s tragično preminulim pravkar pogovarjal, pa je nadaljeval pogovor, brez da bi trenil. Žal je bila UI v prvem delu bolj kot ne na počitnicah, zato so se za drugi del mnogo bolje pripravili. Slabi fantje so se sedaj naučili, da nekaj ni v redu, ko najdejo mrtvega kolega, zato se vam zna zgoditi, da se bo sprožil alarm, ko boste vi že na drugem koncu mape. Znajo organizirati iskalne enote, ki se počasi razpršijo od mesta sprožen alarma. Ko vas najdejo (in našli vas bodo), vas bodo celo znali napasti z več strani ter taktično zajemati prostor z ognjenim kritjem. Prav tako so si močno umili ušesa, saj znajo sedaj razumeti nenavadne šume za hrbtom kot vaše štorkljanje. Hvala bogu!

Vidim in slišim odlično

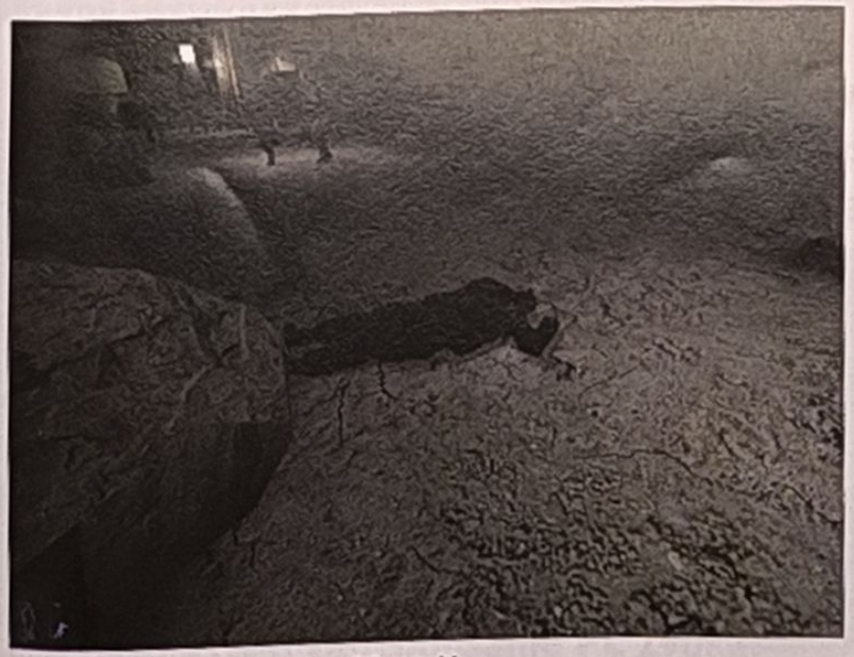
Da pa ne bi uživali le možganski centri za taktiko, je v *IGI2* dodobra poskrbljeno za zvočni in slikovni center. Grafični motor je še vedno predelani pogon iz simulacije letenja *Joint Strike Fighter*, dožível pa je seveda mnogo predelav in lišpa, ki je namenjen predvsem buljenju. Ko se tako vojskujete in vidite globok zaliv, ki ga osvetljuje jutranja zarja, bo kmalu sledil bridki konec, saj boste buljili v pokrajino, namesto da bi oprezali za sovragom. Tudi zvočna plat ni zanemarjena, saj lahko vaši koraki odmevajo tudi preko EAX AHD, kar le še zviša stopnjo realizma. Tu se zna kdo pritožiti, da med igro ni glasbe, toda, prosim vas, kako pa bi izgledalo plazenje v kombinaciji z Mobyem? Če si želite glasbe med igro, žvižgajte.

No, zabava je že pripravljena in težko jo boste izpustili iz rok, saj vas bo čakalo devetnajst misij, ki se dogajajo v Rusiji (brez te pač ne gre), Libiji in na Kitajskem, kar pomeni kar nekaj raznolikosti terena. Kakor koli že, iskali boste čipe, pa ne take navadne, temveč čipe EMP, ki so seveda pomemben del hudih orožij. Seveda, taka orožja ima lahko le NATO, zatorej veselo v akcijo. Ko pa boste igro končali, vas bodo čakali še družabni večeri igranja preko spleta. Tu žal igra ni tako močna kot *Counter Strike*, toda še vedno ponuja mnogo zabave. Da slučajno ne bi pomislili, da za svoj denar niste dobili dovolj.

Andrej Potočnik

BOJNI PRIPOMOČKI

Ne, ne boste pihali za ovratnik v upanju, da se bo sovrag prehladil. Razveseljevalo vas bo kar trideset različnih kosov orožja, od noža do težkega mitraljeza v helikopterju. Začeli boste s standardnim utišanim pljuvalnikom, že v drugi misiji vas čaka ostrostrelski H&K PSG1, najdete pa tudi ruski Dragunov. A ni to vse, naokoli boste pokali tudi z Browningom in RPG-7. Vsa orožja so natančno modelirana in njihova uporabnost je dodobra pretehtana.



Prekleti mobitel! Že spet sem ga pozabil ugasniti.

Voda mogoče izgleda dobro, a ima vsekakor neresničen pridih.

PCFOcena

↗ Igra razveja z grafiko, zvokom in nasprotniki
↙ Vmesne animacije niso ravno osupljive

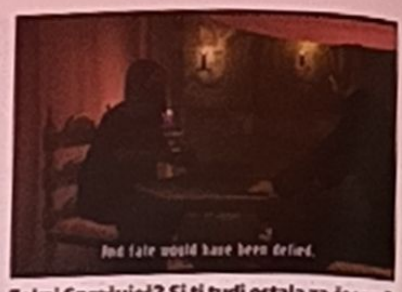
VREDNO OGLEDA:
Operation Flashpoint 94%
Hitman 2 87%
Soldier of Fortune 85%

"V drugo kaže Davidu Jonesu mnogo, mnogo bolje..."

88%

Tomahawk, "pametni" izstrelek, bi naj zadel tarčo velikosti poštne znamke na razdalji 300 km. V resnici le dva od trinajstih izstrelkov sploh zadeneta cilj.

V 19.stoletju so bila stanovanja še črno bela.



Zakaj Sprašuješ? Si ti tudi ostala za časom?

Teta, a mi poveste, koliko je ura.

Pogasiti ali ne pogasiti, v vsakem primeru sem mrtev.

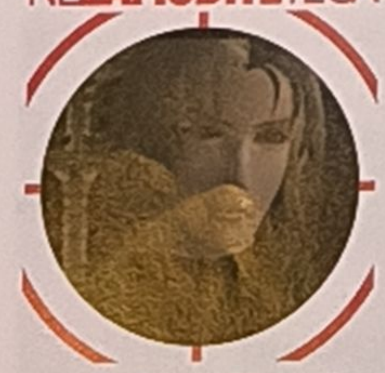
SHADOW OF MEMORIES

Konami KCET **www.konamityo.com/som**

Odkrijmo svojega morilca in mu preprečimo gnusno dejanje

>>Dialogi so katastrofalni, saj se z osebami sploh ne pogovarjate.

NEZAMUDITETEGA



Zgodba se lahko razplete po petih različnih scenarijih, pri čemer, vsak vsebuje specifične prizore, ki jih v drugih rešitvah ni. Ker je igra kratka, priporočamo, da odigrate vseh pet scenarijev, da ne boste česa po nepotrebnem zamudili.

Min PIII-450, 64Mb, 16 Mb 3D
Opt PIII-600, 128Mb, Geforce3
Več igralcev Ne podpira

Ste že kdaj naredili usodno napako in si zaželeli, da bi lahko čas zavrteli nazaj? V igri *Shadow of Memories*, ki prihaja k nam s PlayStation 2, vam bo točno to omogočeno. Gre namreč za pustolovščino, v kateri boste s skoki v preteklost in nazaj preprečili svoj umor.

Celotna zgodba se odvija na prelep aprilski dan. V uvodni sekvenci ste priča umoru Eikeja Kuscha, glavnega lika igre. Pristanete v umetniško razmetani sobani, kjer vam neka višja sila razloži, kako in kaj. Da vam možnost, da se vrnete na kraj zločina pol ure prej in – jasno – preprečite svoj umor. Za to dobite poseben dlančnik, ki omogoča kratke preskoke v času, pri čemer se morate držati nekaj osnovnih pravil pri tovrstnem popotovanju, da ne ostanete v napačnem času za vedno.

Vaš glavni svetovalec v igri je vedeževalka. Ob obisku vam napove uro smrti, vi pa lahko ta trenutek z uspešno rešeno uganko prestavite na kasnejši čas. Končni cilj igre je, da svoj umor popolnoma preprečite, pridete do morilca in ga uspešno razkrinkate. Ker čas neusmiljeno teče, vi pa ste z eno nogo že v grobu, ogleda majhnega, a slikovitega nemškega mesteca Lebensbaum ne priporočam.

Monologi s smešnimi liki

Scenarij igre je vsekakor zelo spodbuden, stvari pa se obrnejo na slabše, ko se igra dejansko začne. Igralnost je slaba, Eikeja je težko voditi po ulicah, venomer teče in sopiha, nevidne prepreke pa ga pogosto popolnoma ohromijo. Dialogi so katastrofalni, saj se z osebami sploh ne pogovarjate. V primeru, da niste naleteli na pravo osebo v pravem času, se dialog kar konča, ko pa vendarle ogovorite pravega, vam ta pove kak stavek, ki vam pomaga in da vedeti, da ste naredili pravilno potezo. Drugače govorite le sami s sabo. Včasih imate možnost izbire med večimi dejanji, ki bodo odločala o vaši uspešnosti. Razvijalci trdijo, da je možno do končne rešitve priti z najrazličnejšimi kombinacijami.

Grafika je zelo slaba, vse preveč je grobih robov, ki dajo misliti, da je glavni lik Ostržek in ne Eike. Igra sicer uporablja 3D pogon, ki pa pri samem premikanju ne daje realnega videza, celo otežuje ga. Dokler v uvodu nisem slišal glasu umorjenega, bi dal roko v ogenj, da je tip v resnici ženska.

Igra je kratka, ima pa osem poglavij ter uvod in zaključek. Povprečen igralec bo svojo prvo rešitev končal po dobrih štirih urah, če pa boste imeli željo odigrati še enkrat, tokrat na drugačen način, pa vam igra več kot dodatne tri ure ne bo vzela.

Edina pozitivna stvar, ki pa lahko marsikoga obdrži pred monitorjem, je odlična, inovativna zgodba, ki ji da potovanje v času poseben čar. Če ste pripravljeni zanemariti vse negativne predznake igre in vas zanima, kdo je morilec (oz. morilci), motiv, povrh vsega pa želite še to preprečiti, potem je to igra za vas. V nasprotnem primeru pa bomo čakali na bolj igralne pustolovščine. Konami se bo moral bolj potruditi.

Marko A. Štor

PCFOcena

↗ Originalna ideja in zgodba
↙ Izgled, dialogi, odločno prekratka

VREDNO OGLEDA
Broken Sword 2
Prisoner of War
Syberia

"Spet ena na horuk priredba s PS2. Izognite se ji."

69%

↘ZAPOLNITE LUKNJE

KAJ STE ZAMUDILI...

CD ALI DVD IZDAJA

PCF 12

V reviji
Modifikacije PC-jev/ Nosljivi računalniki/ Supertest zvočnih kartic/ Hlajenje računalnika/ Kaj prinaša 2003?

Na disku
Deneba Canvas 6/ Celotna igra American Army 1.5 (DVD)/ WinOptimizer 2000/ Xara Webstyle 2/ 2,5Gb demo iger in dodatkov (DVD)

PCF 11

V reviji
Digitalni dom / Avtomatizirajte svoj dom /Supertest LCD monitorjev / Bojišče prihodnosti / Simcity 4 / Test tipkovnic / Obvladajte OpenOffice

Na disku
Celoten HipHop eJay / OpenOffice 1.0 SLO / Celoten Microscope 8 / HS Cleandisk Pro / Warcraft III / Photoshop Elements 2.0

PCF 10

V reviji
Digitalni fotoaparati / Tablični PC / Kevin Mitnick / Oprema leta 2003 / Filmska trilogija Lord of the Rings / No One Lives Forever 2

Na diskih
EditStudio 2 / PuzzleMaster / SecureUp / OpenOffice 1.0 SLO / Lord of the Rings: FOTR / Mafia (DVD)

PCF 9

V reviji
Nadgradite računalnik / The Sims Online / Razvoj programov pri nas / Super test miši / Unreal Tournament 2003

Na diskih
FloorPlan 3D / Handy Backup v2.1 / Hitman 2 / James Bond 007: NightFire / Digimask Launchpad 2

PCF 8

V reviji
Znotraj uma pisca virusov / Zaščitite svoj PC / Supertest zvočnikov / Opis Hitman 2 / Znanstvena fantastika / Test diskov in grafičnih kartic

Na diskih
Celoten Synchromagic Home / Celoten Tracks Eraser / Celoten Liquid FX 3.8 / Demo Unreal Tournament 2003

PCF 7

V reviji
Zastonj glasba in filmi / Video na PC-ju / 10 osnovnih plošč / Mobilno računalništvo / Mafia: City of Lost Heaven / Medieval: Total War

Na diskih
Celoten PowerDirector 1.0 / Celoten HS Cleandisk Pro SE / Orbiter / Programi za PalmOS in Pocket PC

Na voljo tudi predhodne številke – CD ali DVD izdaja.

PCFormat PC Format pretekle **750 SIT** (CD izdaja), **1.200 SIT** (DVD izdaja)
PC Format predzadnja številka **880 SIT** (CD izdaja), **1.300 SIT** (DVD izdaja) Poštnina gre na stroške PC Formata
Stare številke naročite na tel. **02 330 3301** (Janja) ali pošljite e-mail na **narocnine@pcformatslo.net**

PCFormat NASLEDNJI MESEC

PRIHODNOST PC-JA

Spomnimo se napovedi o prihodnosti PC-jev iz leta 1993 ter preverimo, katere so se uresničile. Prinašamo napoved o tem, kakšno opremo boste uporabljali leta 2013.

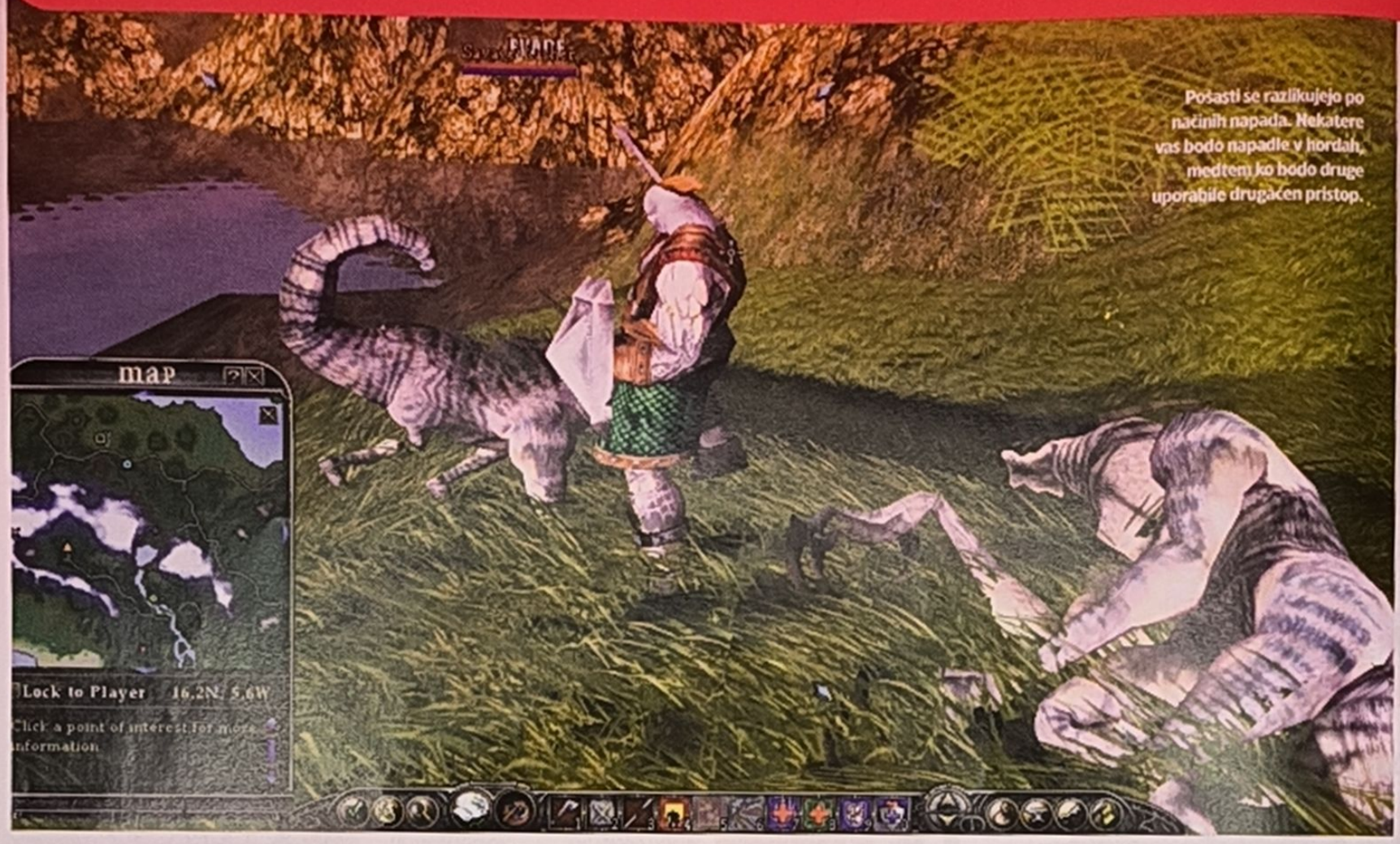
VEDNO PRVI ZA IGRE

CHAMP MANAGER 4
TROPICO 2
NOVI TOMB RAIDER
THE SIMS ONLINE

PLUS!

Obširni nasveti za izboljšanje PC zvoka!

V PRODAJI OD TORKA, 1. APRILA



Pošasti se razlikujejo po načinih napada. Nekatere vas bodo napadle v hordah, medtem ko bodo druge uporabile drugačen pristop.

Za zmago nad naprednimi pošasti boste potrebovali posebna znanja.

ASHERON'S CALL 2 FALLEN KINGS

Microsoft (15 USD mesečno) Turbine Entertainment **www.microsoft.com**

Igranje vlog? Na internetu? Le kaj nas še čaka... Počakajte – morda boste presenečeni...

>>Pozabite na zapletene statistične podatke, kot so moč, spretnost, vztrajnost

Vidite tisto grozljivo veliko stvar? To je Storm Tyrant in na koncu beta testiranja *Asheron's Call 2* so razvijalci izvedli prvi dogodek, v katerem so horde teh pošasti izvedle invazijo na mesto. Redni dogodki so ena stvari, ki bodo igro naredili zanimivo za dalj časa.

Min PII-733, 256Mb, 32Mb 3D, dostop do interneta
Opt PIII, 512Mb
Več igralcev Samo to

MMORPG: že sama kratica je tako grozljiva, da sproži paniko v srcih "normalnih" igralcev PC iger. Vsakdo, ki igra večigralske online igre RPG, je v očeh javnosti: a) brezposeln, b) obseden, c) bradat, d) vse našteto.

In takšno dojemanje nas sploh ne čudi, saj so bile dosedanje igre MMORPG pretirano kompleksne, dolgotrajne in kilometre oddaljene od zabavnosti klasičnih iger. Zatorej vsi skupaj nazdravimo prihodu *Asheron's Call 2*, verjetno prvi igri v zvrsti, ki bo temu naredila konec.

Nazaj na površje

Igra se odvija nekaj stoletij po izvirnem *Asheron's Call*. Deželo Dereth so uničili skrivnostni napadalci in tri rase – ljudje, Lugiani in Tumeroki – so pregnane v podzemlje. Sedaj se pričnejo vračati na površje in želijo znova zgraditi svet. Tukaj nastopimo mi.

AC2 je od samega začetka drugačen. Zelo drugačen. Na primer, med ustvarjanjem lika lahko pozabite na zapletene statistične podatke, kot so moč, spretnost, vztrajnost itn. – preprosto izberite raso, spol in videz (na voljo je omejena izbira likov) in to je vse.

V bistvu *AC2* prinaša samo dva statistična podatka, in sicer zdravje in silo. Zdravje prikazuje vašo odpornost na vplive okolice ali napade drugih likov, medtem ko sila kombinira moč in mano in jo trošite le takrat, ko uporabljate posebne bojne napade ali magijo.

Razvoj lika je odvisen od rase. Čeravno so si rase v veliki meri podobne, ima vsaka svojo strukturo nadaljnega razvoja na področju boja od blizu, boja na daljavo ali z magijo. Ljudje, na primer, so najboljši v boju na daljavo, medtem ko Tumeroki očarajo z visoko stopnjo magije.

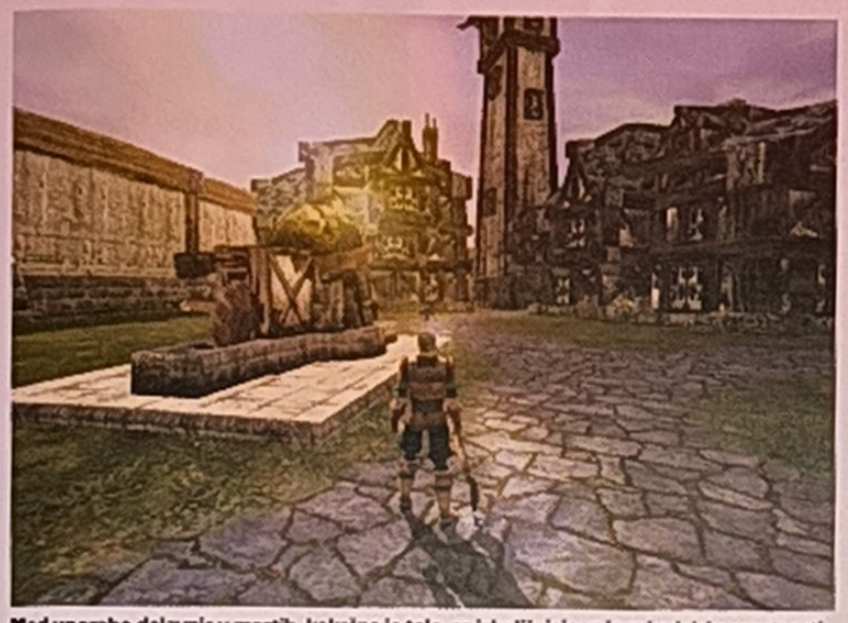
Z nekaj izjemami lahko znanja z vsakega področja kombinirate; potrebujete le določeno število spretnostnih "kreditov" in lik razvit do določene stopnje. Izjema so specializirana podpodročja, ki zahtevajo ogromnih pet kreditov že za začetek, zato pa vsebujejo nekaj najbolj mogočnih spretnosti v igri.

Skriti genij

AC2 se razlikuje tudi po tem, da se lahko določeni spretnosti tudi

Vreme ni tako pisano kot v *Morrowindu*, vendar je občasen dež dober za vzdušje.

Podzemnih jam je veliko in v vsaki se nahaja pošast, ki nam bo priskrbela kup izkustvenih točk.



Med uporabo delavnic v mestih, kakršno je tole, se izboljšujejo vaše rokodelske spretnosti. Mesta so prav tako pripravni kraji za srečevanje z drugimi igralci.

odpoveste in prejmete nazaj enako število izkustvenih točk, ki ste jih zanjo porabili. Torej, za razliko od drugih iger igranja vlog, vam tukaj spretnost, ki jo redko uporabljate ali pa ste njeno uporabnost napačno ocenili, ne bo večno ostala, saj lahko spretnosti lika preoblikujete v vsakem trenutku.

Izkustvene točke seveda dobite predvsem iz bojev in svet *AC2* je poln raznolikih pošasti, ki pa se med seboj razlikujejo – ne samo od otoka do otoka, temveč tudi po regijah. Tri orjaške celine v igri predstavljajo domači kontinent vsake rase, hkrati pa pomenijo višanje težavnostne stopnje – od prelepih zelenih pobočij Ostetha, do mrzlih in neprijaznih step Linvak Massifa.

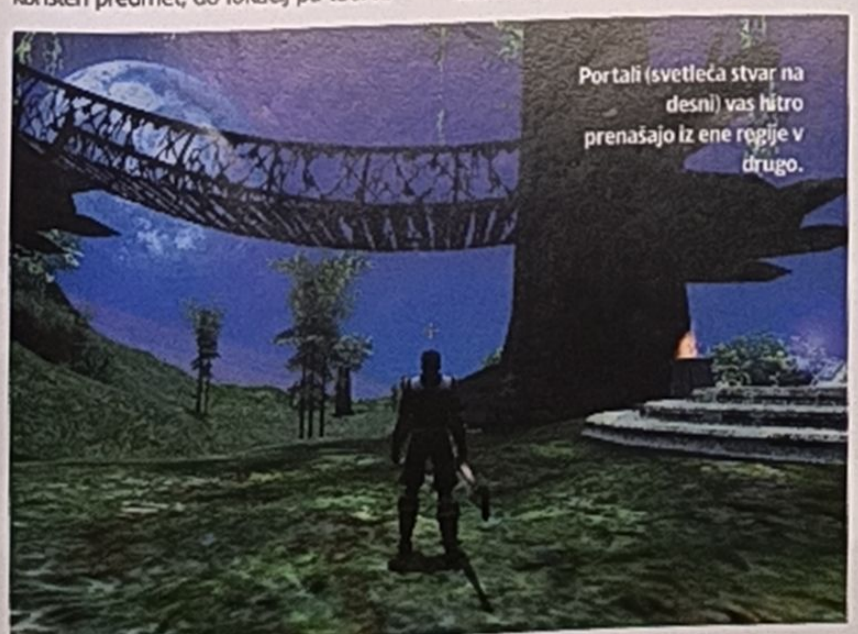
Izkustvene točke pa lahko pridobivate tudi z reševanjem posameznih nalog, ki so ena najboljših plati *AC2*. Avtorji nas niso odpravili s preprostim generatorjem naključnih nalog, temveč so te odvisne od posameznih pošasti in spomenikov v igri. Vsaka naloga vas nagradi z lepo količino točk, včasih pa navrže tudi koristen predmet, do lokacij pa tudi ni težko priti, zahvaljujoč odličnemu vgrajenemu zemljevidu.

Največji izvor nalog so podzemne temnice, v vsaki od teh pa se nahaja šef, ki ga morate ubiti, da pridete do nagrade: zajetne doze izkustvenih točk in animiranega posnetka, ki pripoveduje nadaljno zgodbo Deretha. Gre za odličen način dodajanja pripovedništva v zvrst, kar so druge igre doslej zapostavljale.

Plačani morilci

Večino svoje opreme – orožje, oklep ipd. – poberete s trupel pobitih pošasti, količina pridobljenih predmetov pa je odvisna od vaše rase in stopnje lika. Določene predmete lahko tudi spremenite v zlato in uporabite njihove sestavine za izdelavo nove opreme.

Izdelava nove opreme ni opravilo, za katero bi potrebovali posebna znanja, vendar pa recepti za boljše predmete zahtevajo določene sestavine, ki jih najdete le v stvareh, ki jih odvržejo napredne pošasti. V času nastanka opisa je bilo teh odvrženih predmetov dosti premalo, da bi se zadeva splačala, še posebej ker uspeh ni zagotovljen. Vaša spretnost se sicer povečuje z vsakim izdelanim predmetom, vendar to področje zaenkrat ne deluje najbolje.



Portali (svetleča stvar na desni) vas hitro prenašajo iz ene regije v drugo.

Vsakdo zna plavati, vendar le na površju in za kratek čas.

Vendar pa so zaradi tega tisti redki predmeti v vaši posesti še kako pomembni v ekonomiji igralcev. In *AC2* resnično predstavlja ekonomijo igralcev, saj sploh ne vsebuje računalniško vodenih likov. Če želite kaj kupiti ali prodati, se boste morali pogajati z drugim igralcem, pa če vam je to všeč ali ne.

Torej. Kaj je v *AC2* slabega? No, sistem inventarja je neverjetno nedodelan in dezorganiziran. Okna za komunikacijo so hroščata (kar je sicer morda že popravljeno v času, ko to berete), ko se znajdete med več drugimi igralci pa je opazna zamuda zvoka. Prav tako ni možnosti grajenja hiš.

In na koncu

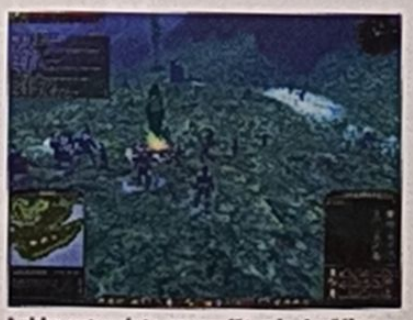
Sedaj ko smo to povedali, moramo povedati tudi to, da opisovanje igre MMORPG takoj po njenem izidu ni najbolj hvaležna naloga, saj se tovrstne igre razvijajo tudi po izidu. Tako kot *AC1*, bo imel tudi *AC2* redne mesečne dogodke; na voljo bodo popravki, ki bodo odpravili težave, vendar tudi dodali nove naloge, pošasti, zgodbo in še več. Razvijalec je tudi že napovedal nekaj stvari, ki jih bodo dodali v naslednjem letu in glede na odlično zgodovino dogodkov v *AC1*, se bo na te zadeve splačalo počakati.

Najbolj zadrtim ljubiteljem zvrsti RPG *AC2* najbrž ne bo všeč, saj se jim bo zdel preveč preprost, da bi se z njim imelo smisla truditi. Gre za preprosto igro – ki je prav gotovo veliko enostavnejša od *AC1* in *Everquesta* – vendar nikoli ne preveč preprosta. Turbine Entertainment so preprosto odstranili balast in omejitve zvrsti ter se osredotočili na samo igro.

Dobili smo torej igro RPG, ki jo lahko igrate, ne da bi si vam bilo potrebno razbijati glavo ob vprašanju, ali naj nadgradite vzdržljivost ali moč magije, v kateri morate pred pričetkom igranja prebrati 200-stranski priročnik ali pa tavati naokrog izgubljeni po več ur. In boj med igralci je omejen na določena področja, tako da vam ni potrebno igrati v strahu, da bi vas vsakih pet minut napadel in ugonobil kakšen norec z drugega konca planeta.

Seveda pa vam vse to pripovedujemo zastonj, če ste obsedeni bradati brezposelnež in vam je zvrst, kakršna je bila doslej, všeč...

Ed Ricketts



Lahko ustvarjate zavezništva in druščine – takrat se del izkušenj prenese na vodjo.

KEWL! GRAFIKA JE PRVA LIGA

AC2 izgleda bolje od marsikatere klasične offline igre, z dnevnim ciklom, dežjem, meglo, naprednimi vodnimi učinki in še čem. Tudi dinamični glasbeni sistem deluje dobro, na trenutke pa prinaša glasbene vložke, ob katerih se lahko le ustavite in jih občudujete.

>>*AC2* bo imel redne mesečne dogodke, ki bodo dodali naloge, pošasti, zgodbo in še več

PCFOcena

↗ Dostopna, prelepa, osvežujoča
↙ Hroščata tam, kjer tega ne pričakujete

VREDNO OGLEDA
EverQuest 85%
Anarchy Online 62%
Dark Age of Camelot 83%

"Resnično nalezljiva spletna RPG, v kateri lahko vsakdo uživa."

92%

Pozdravljena, ljubezen moja. Ok, kaj potem, če Lugiani niso najbolj privlačna rasa ...

Leta 1191 se je angleški kmet Dean Herbert odločil na svoji kmetiji izkoristiti moč vetra in tako ja zgradil prvi mlin na veter, ki mu je uspešno poganjal stroj za ličkanje. Kaj hitro ga je lokalni opat dal podreti, češ da je hudičev stroj.

Dobrodošli v Sheffield, dom kolosa, akropole in davčnih olajšav za jeklarje.

Zemljevidi sveta: pokaži mi tvojega, pa ti bom pokazal mojega...

Tehnološko drevo je praktično nespremenjeno – internet kot svetovno čudo je bil nujen dodatek.

S podvojenim zbiranjem virov in s čim hitrejšim širjenjem je zmaga na dosegu roke.

CIVILIZATION III
PLAY THE WORLD

Infogrames Firaxis **www.civIII.com**

Ste naveličani igranja boga? Mogoče je pa Bog najboljši nasprotnik, kar ste jih kdaj imeli?

Min PII-400, 64Mb
Opt 128Mb
Več igralcev internet, LAN, e-pošta

Na vrhu je osamljeno. Če ste kralj, papež, premier ali urednik vodilne PC revije, bo prisiljena osama, skupaj s preveč dela in odgovornosti, terjala svoje. Tony Blair se je v zadnjih letih precej postaral. Naš urednik pa ima po drugi strani še vse svoje lase in svilnato kožo, kar verjetno pomeni, da svoje enako mučno breme prenaša precej bolje (OK, a lahko zdaj končno dobimo povišico?).

Za osamljena srca

Nič od naštetega pa se ne more primerjati z odtujenostjo, za katero se sami odločimo med igranjem *Civ III*. Ko se odločimo, da bomo na hitro odigrali kakšno igro, se zna zgoditi, da dnevi, noči in celo tedni izginejo brez sledu, medtem ko naši najbližji, sprva le rahlo zaskrbljeni, na koncu obupani kličejo može v belem, da naš, zasvojene in obsedene odtrgajo od zaslonov.

No, sedaj imamo vsaj priložnost, da se med uživanjem v naši najljubši drogi, imenovani *Civ III*, tudi socialno udejstvujemo. *Play the World* je težko pričakovani večigralski dodatek za *Civ III*, ki prinaša vrsto novih igralnih načinov in novih pogojev za zmago, povrhu pa še osem novih civilizacij in nekaj dobrodošlih popravkov v krmilniškem vmesniku – najbolj dobrodošla dodatka sta možnost paketnega dajanja ukazov enotam in nov zaslon za možnosti vohunjenja.

Za krajšanje časa do zmage je na voljo nekaj možnosti, s katerimi omejite zmago z rezultatom, najbolj zanimiva pa sta dva nova igralna načina – Regicide in Capture the Princess – v katerih je zmaga pogojena z umorom ali ugrabitvijo ključnih sovražnikovih enot. To pomeni, da lahko zmagate izjemno hitro, če ste pripravljeni tvegati in hitro napasti, dokler so drugi igralci osredotočeni na čim hitrejše širjenje.

Hitra igra

Druge "pospeševalne" možnosti vključujejo podvojevanje hitrosti pridobivanja virov ter hkratno izvajanje potez. Obstaja celo brezpotezni način, ki je hitrejši in že skoraj divji; čas teče po fazah, ki določajo konec zbiranja virov in gradnje za določeno potezo. Pomanjkljivost tega načina je, da nikoli ne boste imeli časa za mikroupravljanje, zapolnjevanje seznamov gradenj pa je izjemno pomembno, saj bodo guvernerji drugače kaj hitro pričeli razmnoževati hoplite, ko jih boste najmanj potrebovali. Se želite za trenutek ustaviti in se odločiti, kaj boste raziskovali? Napaka. Igra se bo v ozadju odvijala naprej in vaši vojaki ne bodo niti trznili, ko bodo vaša mesta gorela.

Deli *Play the World*, ki ne delujejo, se hitro pokažejo, a jih je mogoče brez težav ignorirati. Neukemu igralcu se bo igra zdela le malenkost drugačna – in ne znatno hitrejša – od izvirnika, a nihče ne more zameriti fantom pri Firaxisu, da so zasvojencem dali večigralski način, ki so ga bili tako lačni. Če bi ga še poimenovali *Civ III: Naravnost v žilo*, bi dobil zlato medaljo...

Adam Oxford

IMATE POŠTO

Možnost igranja preko elektronske pošte – kjer morate vsako potezo shraniti, jo ročno poslati in spet naložiti – je grozna. V uredništvu smo veliki ljubitelji iger, ki se ograjo preko elektronske pošte, še posebej *Diplomacy*, a bi *Civ* na tem področju lahko neprimerno bolje odrezala. Tudi če bi vam uspelo odigrati potezo na dan, bi za konkretno igro potrebovali pet let. Sicer se ne pritožujemo nad tem, da igra zahteva tolikšno stopnjo obveznosti kot zakonska zveza – ker gre konec koncev za obsesivno igro – a nam dejstvo, da lahko igra traja dlje kot zakon, ne odgovarja najbolj.

PCFOcena

↗ *Civ* z več igralci
↙ Ni dovolj dodelana

VREDNO OGLEDA
Master of Orion 2 70%
Empire Earth 84%
Medieval: Total War 93%

"Ali *Civ* deluje online? Tole je najboljše, kar lahko dobite."

79%

In Pole Position

360 MODENA UPAD FORCE

F1 FORCE FEEDBACK

360 SPIDER

FORCE FEEDBACK GT

Replika Ferrari volanov in novi igralni plošček za PC.
Uradno potrjen od Ferrarija®.

THRUSTMASTER®

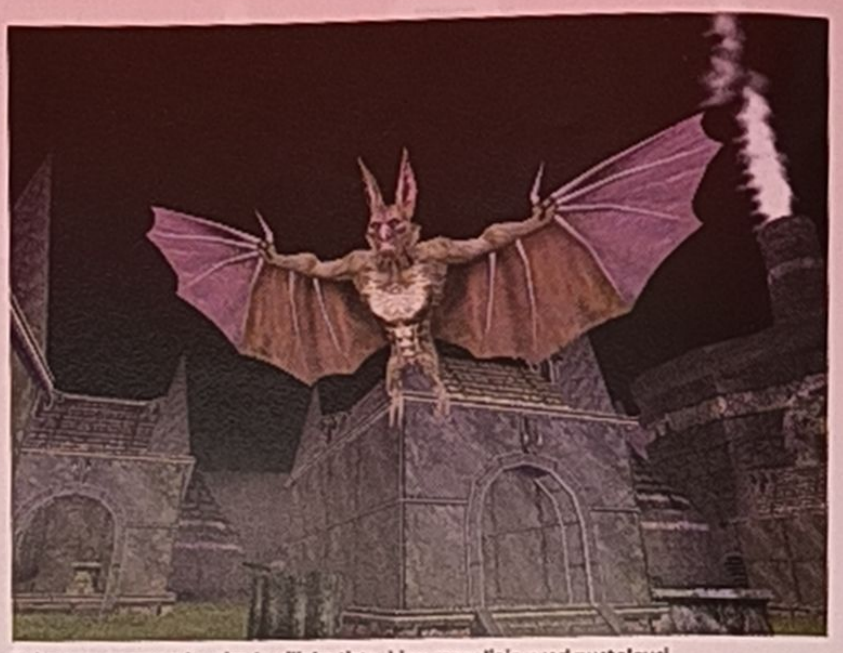
www.thrustmaster.com

Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

VideoToP
www.videotop.si

© Guillemot Corporation 2002. Thrustmaster is a registered trademark of Guillemot Corporation S.A. Ferrari, 360 Modena and 360 Spider are registered trademarks of Ferrari S.p.a. All rights reserved.
Photos not binding. Contents, design and specifications are subject to change without notice and may vary from one country to another.

Ob takšni pisarni si vas še upajo prositi, naj boste med misijami pozorni na proračun?



Enkrat za spremembo niso le vilinke tiste, ki se razgaljajo pred pustolovci.

EMERGENCY 2

Take 2 Lasten **www.emergency2.com**

Molite, da bo pravi rešilec prišel prej kot tukaj.

Min PIII-600, 128 Mb, 16 Mb kartica 3D
Opt PIII-700, 256 Mb
Več igralcev Ne podpira

Pozdravljeni. Center za nujne primere. Prosim, gospod? Zaspali ste med vožnjo? O bog, to pa je nekaj. Ste pod stresom? Ne? Ali imate simptome patološke potrebe po spanju? Hmm. Obstaja še ena možnost. Gospod, prosim ne bodite užaljeni, vendar vas moram vprašati. Ste morda kupili izvod *Emergency 2?* To je potem razlog. Znan stranski učinek igranja je povzročitev agresivnega zehanja, katerega rezultat je nepremagljiva zaspanost. Ja, ni za kaj.

Good afternoon. Center za nujne primere. Oprostite, ne slišim vas dobro – prosim govorite glasneje. Počutite se depresivnega in brez volje, izgubili ste vse samozaupanje in želite, da bi vas ljudje imeli za milijonkrat bolj kompleksno osebnost, kot vas v resnici imajo? Hmmm. Ste bili morda pred kratkim na avdiciji za *Popstars?* No, takšnih besed pa res ni potrebno uporabljati, prosim vas. Potemtakem vas je najbrž zastrupila tista reč *Emergency 2*, ki se širi naokrog. Vam vsak nov dan obljublja izzive svetovnega formata, nato pa vam prinese le koščck Ščavnice ob Vidmu? Se počutite ujeti ob počasnih avtomobilih, utrujajočem mikroupravljanju in ob številkah, ki jim ni ne konca ne kraja? Halo? Halo?

Bonjour. Center za nujne primere. Skrbi vas vaš soprog? Zadnji dve noči že igra *Emergency 2*? No, to pa je

Nezanimiva, hroščata in nedodelana. Kaj še želite?

nenavadno – čeravno ni nemogoče. Sicer je igranje le-tega veliko manj zanimivo od spanja, zato pot do ozdravitve ne bo preveč naporna. Povprečnemu igralcu računalniških iger bo zadostovala že žlička *Medieval: Total War* ali *SimCity 4* dnevno in bolezen vašega soproga bo ozdravljena. Če se to ne obnese, pa imate očitno opraviti s hujšim primerom, pri katerem bodo zalegle le večje doze ali celo kaj bolj radikalnega. Ja, oglasite se še kaj.

Bongiorno. Center za nujne primere. Mačka je splezala na drevo in ne more dol? Kaj pa ima to za opraviti z *Emergency 2*? Ne tratite našega časa, lepo vas prosim, na svetu je še veliko obupanih igralcev iger, ki potrebujejo našo pomoč in v tem trenutku želijo vzpostaviti zvezo. *[Klik]* **PCF**

PCFOcena

↗ Obilje mikroupravljanja
↙ Daleč od strategije, ki si jo želite igrati

"Ležerna akcija, ki je leta oddaljena od česar koli zanimivega." **41%**

EVERQUEST
PLANES OF POWER

Ubi Soft Sony Online **www.everquest.com**

Če bi bila zastonj, bi bilo ironično.

Min PII-400, 256Mb, 16Mb 3D, splet
Opt 1 GHz PIII, 512Mb, 32Mb 3D, širokopasovna povezava, *EverQuest*
Več igralcev Vsekakor

Če ste kdaj okusili navidezno življenje, ki ga ponuja *EverQuest*, je *Planes of Power* verjetno že trdno zasidrana na vašem disku. Če še ni, nam dovolite, da razčistimo nekaj pojmov. Naj najprej povemo, da je *POP* namenjen izkušenim igralcem (stopnje 45+), tako da bo novince čakalo kar nekaj tednov trdega dela, preden si bodo lahko ogledali večino novitet, ki jih ponuja. Po tem pojasnilu pa vas moramo opozoriti, da bodite pozorni na to, kateri paket kupujete. Na voljo sta namreč dva podobna paketa: *EverQuest: New Dawn* (ki vključuje dodatke *Kunark, Velious in Luclin*) ter *Planes of Power* (ki vključuje *New Dawn*). Sam *New Dawn* je klasični *EverQuest* s podporo za regularne in evropejske strežnike; *Planes of Power* pa ni mogoče dobiti z razširitvenimi paketi.

Poleg tega, da je bil deležen odlične grafične preobleke od *Shadows of Luclin*, se ta dodatek osredotoča na podvige. Planjave so dom bogov Norratha in jih povezuje ogromna kampanja za napredne cehe in like. Ne glede na kompleksnost *POP*, pa se nam le zdi, da gre bolj za ep v obliki dodatka kot za tradicionalen dodatek, v katerem si lahko izberete lastno pustolovščino, kot smo je bili v *EverQuestu* vajeno do sedaj.

"Jaz nisem številka, jaz sem svobodnjak!" je zavpila pošast št. 24601.

Vsak sledi lastni temi, od elementov, do konceptov, kot sta Innovation in Nightmare (nočne more so take s pošastmi, ne tiste vrste, da se zbudite in ugotovite da je vaš paladin 65. stopnje naenkrat postal bard). Tudi če se niste pripravljeni spoprijeti z novitetami, pa imate dostop do Plane of Knowledge (Planote znanja) – osrednjega zbirališča znanja, ter novega Norrathskega tarnsportnega sistema. Vsako mesto dobi lasten portal do njega in potovanje po deželi je z njegovo pomočjo dolgo le nekaj minut, namesto več ur. Teleport nas je pa pustil razdvojene. Seveda je res, da si vsi želimo krajše poti od točke A do točke B – novi igralci pa bodo s pretirano uporabo ob navdušenje ob potovanju in raziskovanju. **Richard Cobbett**

PCFOcena

↗ Veliko nove vsebine, velik podvig
↙ Samo za like višjih stopenj

"Nujen nakup za vsakega predanega igralca *EverQuesta*." **73%**

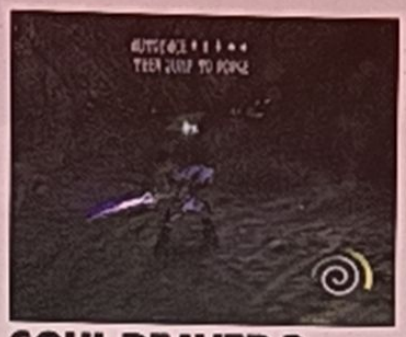
VIRTUAL CHESS 2

2.500 SIT Sold Out

Množice kričijo: "Toooo! Šah bomo sedaj lahko igrali ceneje!" OK, dovolj sarkazma, zagotovo je med nami kar nekaj ljudi, ki jih pritegne računalniška reinkarnacija ene izmed najstarejših iger na svetu. Drugi del serije je izšel leta 1997 in takratne igralce navdušil s sedaj že starikavim, 3D prikazom šahovnice in figur na njej. Pričakujete lahko številne nastavitve težavnosti ter prikaza, uporabna navodila oz. namige in tudi pesjansko težkega UI nasprotnika, ki vas bo krepko "pretental" ne da bi sploh uporabil procesor ali kazal znake nervoze. Skratka pričakujete lahko šah. Nič več, nič manj.

↗ Predstavi vse užitke, ki jih ponuja šah
↙ Zastarela grafika

"Spoznajte kaj je doživljal Kasparov." **60%**



SOUL REAVER 2

4.500 SIT Eidos

Če bi bili vsi vampirji takšni, bi Buffy opravičevala njih brezobzirno klanje. Raziel, nekdanji krvoses, je namreč prav posebne sorte, saj ga nič več ne zanima hrana v obliki Rh negativne tekočine, temveč svojo lakoto poteši z dušami pobitih zlobcev. Nadležen nadzor, ter neprestana akcija v slogu "teči, zamalhni, zakolji, veseli se, šibaj dalje" nazorno pokažeta, da je *Soul Reaver 2* prenesen s konzol. Moteče znajo biti tudi dolge animacije, ki ne povedo veliko in so daleč od navdušujočih. Kljub naštetim lastnostim pa ima igra svoje svetle trenutke, za katere se lahko zahvali predvsem izvirno oblikovanim stopnjam.

↗ Zadovoljiv izgled, hitro nalezljiv
↙ Ponavljajoča se, slaba kinematika

"Kljub napakam je nenavadno prijetna izkušnja." **66%**

IL-2 STURMOVIK

4.000 SIT Ubi Soft

IL2 je resen simulator , hkrati pa postreže z veliko količino zabave, ima občutek za podrobnosti in se lahko pohvali s še vedno lepim izgledom. Če ste človek, ki se ne navdušuje nad množico ukazov in različnih tipk, si lahko igro povsem enostavno prilagodite in prevzamete praktično le še čisto akcijo. *Sturmovik* ponudi 31 različnih letal iz 2. svetovne vojne, vsa izdelana že kar boleče natančno in so tako za oko kot tudi uho prava poslastica. Osrednji način igranja je vzhodna kampanja, na voljo pa so vam tudi predpripravljene raznolike misije. Ne pozabimo še večigralstvo in vidimo lahko, da je tole absolutni as!

↗ Vse kar se lahko spomnite
↙ Tukaj se mi ne moremo spomniti ničesar

"Povsem razumemo Barbarino predanost tej igri!" **90%**

GHOST RECON

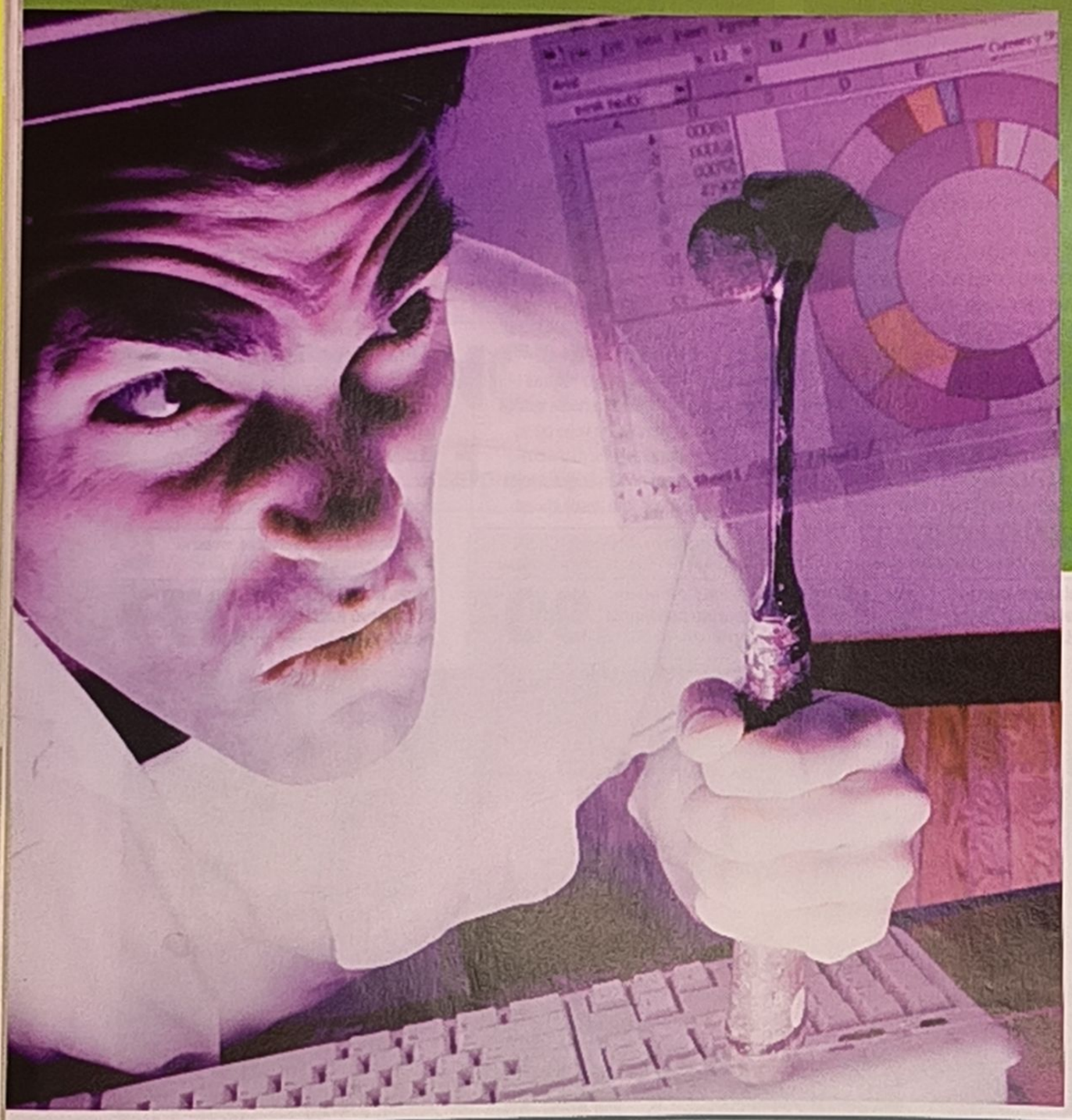
4.000 SIT Ubi Soft

Vojna ni sajenje rožic in zabava do poznega jutra, temveč stalno napeta in življenje ogrožajoča izkušnja. V nobenem primeru si je ne želite doživeti, razen če ne govorimo o igri *Ghost Recon*. Prevzeli boste elitni vod pol ducata mož ter se odpravili reševati nedolžne. Pri tem se boste krepko prepotili, saj je igra precej težka oziroma, bolje povedano, realistična. Med razgibanimi misijami, ki jih sicer ne povezuje kakšna posebna zgodba, boste pridobivali posebne izkustvene točke s katerimi boste lahko izboljšali karikteristike svojih mož. Igri moramo priznati še dobro UI, številne podrobnosti ter krasen vmesnik.

↗ Realizem, izkustvene točke, vmesnik
↙ Od začetka (pre) težaven

"Igra, ki dokazuje Clancyevo nadarjenost za igre." **87%**

VPRAŠAJTE STROKOVNJAKE: RAZREŠEVANJE TEŽAV

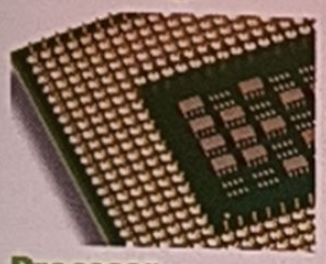


Nič ni bolj gotovega od smrti, davkov in težavnih računalnikov. *PC Formatovi* strokovnjaki deratizirajo vaš računalnik.

Kaj je narobe z vašim PC-jem? Ne dela – to je narobe z njim. In če vas ta razlaga zadovolji, potem vaš računalnik nikoli ne bo deloval. Ali pa boste zapravili pravo bogastvo, ko boste nekomu plačali, da ga popravi namesto vas. Kajti diagnostika računalnikov ni potobna zdravstvu, kjer je diagnoza bolezni le prvi korak na dolgi poti do ozdravitve. Pri PC-ju je poznavanje problema skoraj vedno enako poznavanju rešitve. In to je dobro. Pomeni, da lahko skozi samoizpopolnjevanje dosežemo PC razsvetljenje. Če v računalniku odkrijemo pomanjkanje harmonije, bomo o težavi pošteno razmislili, ob zori naslednjega dne pa odgovor postane jasen.

Seveda ponavadi odgovor še vedno vključuje odpiranje vaše denarnice, vendar boste tako vsaj zamenjali dele, ki jih je res potrebno zamenjati. Vsak mesec jokamo ob prebiranju pisem, v katerih nam opisujete, kako ste zapravili denar in zamenjali čisto lepo delujočo grafično kartico in trdi disk, nato pa ste odkrili, da se napaka skriva v napajalniku. To se mora končati, slišite? **PCF**

>>Kaj nas čaka? Zafrustriran procesor? Je trdi disk izpustil dušo? Vse to smo že slišali.



Procesor

>Navijanje lahko privede do naključnih ponovnih zagonov, vendar najverjetneje procesorja ne bo ubilo. Če pa poskušate stabilnost doseči z višanjem napetosti za več kot 5 %, bo procesor šel v maloro.

Trdi disk

>Če boste za izgubljene in okvarjene podatke krivili sebe, boste imeli večinoma prav. No, seveda se trdi diski izrabijo in v slabo zračenih PC-jih je njihova življenjska doba dramatično krajša.

CD/DVD-ROM

>Če pladenj pogona preveč obremenjujete, lahko poškodujete mehanizem. Ne samo, da pogon ne bo več deloval zanesljivo, lahko tudi odpove. Prepričajte se, da pri zapiranju vratc nič ni napoti.

RAM

>Napake v pomnilniku je ponavadi nemogoče napovedati, a če boste stari RAM namestili v PC s hitrejšim pomnilniškim vodilom, se lahko pregreje in sežge. RAM je preveč poceni, da si bi kaj takega dopustili.

Osnovna plošča

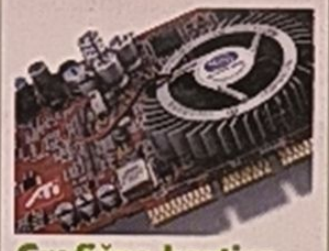
>Odpoved skoraj katere koli komponente lahko škoduje osnovni plošči. In obratno. Vedite: skozi ATX plošče še vedno teče 5 V tok, čeprav se zdi, da so izključene.

Tiskalnik

>V tiskalnikih je več gibljivih delov kot drugje, zato tudi pogosteje odpovedo. Ponavadi najprej izpusti dušo mehanizem za podajanje papirja, saj se gumijasta vodila sčasoma izrabijo.

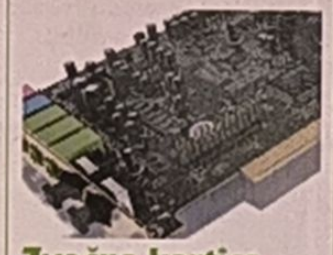
Monitor

>Rdeči, zeleni ali modri sij na robovih zaslona je znak, da je potrebno nastaviti RGB topove. Tega nikar ne poskušajte narediti sami, temveč naj vam to popravi kak TV tehnik.



Grafična kartica

>Če se BIOS ponastavi na privzete vrednosti, včasih kartica odpove poslušnost. Veliko kartic ne deluje, če so Hidden Refresh, Byte Merge, Video BIOS Shadow, VGA Palette Snoop in DAC Snoop omogočeni.



Zvočna kartica

>"Jecljanje" povzroča spor med IRQ-ji ali prepočasen CPU. Če zvoka sploh ni, potem so krmilniki za jakost v Windows čisto na dnu ali pa so zvočniki priključeni na napačen priključek.

Disketni pogon

>Tukaj je največja težava nabiranje umazanije in najboljša rešitev je, da umazanijo vržete v koš – skupaj s pogonom. Disketnika več ne potrebujete – te naprave nikoli več ne bodo v modi.

>>LE ZAKAJ NOČE... Naš prijatelj iz tvrdke Fujitsu nam bo pomagal pomesti s težavami.

Če poskušate ugotoviti, kaj je narobe z Windows, potem je to že samo po sebi problematično – kaj pa se zgodi, če se namizje sploh ne naloži? No, na nek perverzen način imate srečo. Težave, ki se pojavijo ob nalaganju, je laže diagnosticirati. Medtem ko imajo sesuvanja in težave za posledico seznam z milijoni vrstic kode, pa je težave, ki se zgodijo, preden vidite meni Start, veliko laže odpravljati. Wayne Clark, vodja tehnične podpore pri Fujitsu Siemens, ponuja nekaj namigov, da boste laže zadihali.

>>KJE SE TO VKLJUČI?

01 Ni toka. Če se tudi lučka na monitorju ne prižge, potem je za to kriva varovalka oziroma električna napeljava v hiši. Če je monitor vključen, potem poskušajte nanj priključiti PC-jev kabel, da izločite varovalko v monitorjevem kablu.

02 Napajalnik je mrtev. Preverite, ali se ventilator vrti. ATX napajalniki se ne vključijo, če od osnovne plošče ne prejmejo signala, zato uničeno osnovno ploščo pogosto zamenjamo za mrtev napajalnik, vendar je napajalnik ceneje zamenjati.

03 Nekje je kratek stik. Stresite ohišje, da slišite, če se kje v ohišju kotalijo vijaki. Preverite, ali je kakšna komponenta plošče razpokana ali sežgana. Če vsi ventilatorji delujejo, potem ste uničili procesor. Odstranite ga in spet namestite – za vsak slučaj.

>>POST?

01 Piska. Zapomnite si vzorec piskov in si v priročniku oglejte pomen. Skoraj vsi piski so posledica defektnega pomnilnika ali grafične kartice in če le lahko, odstranite dodatne DIMM module in preklopite na integrirano grafiko.

02 Varovalka v tipkovnici je šla po gobe. Ta trivialna napaka je lahko prav huda. Priklopite drugo tipkovnico in preverite stanje. Tudi kratki stiki na internem zvočniku in določenih razširitvenih karticah lahko povzročijo POST napako, zato odstranjujte eno po eno, dokler ne odkrijete vzroka.

03 BIOS je poškodovan – zavoljo virusa ali neuspele posodobitve. Nekatere osnovne plošče imajo še dodaten BIOS, drugače boste morali računalnik zagnati z delujočim čipom iz drugega računala, nato pa čipe spet zamenjati in pravilno nadgraditi.

>>ZAGON?

01 Trdi disk ni prepoznan. Morda se ne zavrti dovolj hitro, da bi ga POST pravočasno spoznal. V BIOS povišajte vrednost postavke IDE Boot Delay. Možno je tudi, da mostiček za master/slave ni pravilno postavljen ali pa je v BIOS-u nastavljeno nalaganje sistema z drugega pogona.

02 Disk ni zagonski. Win 9x se ne bodo zagnali s particije NTFS. Win NT in 95 OSR1 se ne naložita s FAT32. Morda boste morali z ukazom FDISK /MBR obnoviti Master boot record ali pa ste Windows XP namestili kot drugi sistem, potem pa ste sformatirali zagonsko particijo.

03 Disk je okvarjen. Preverite IDE kable in se prepričajte, da na priključkih za osnovno ploščo ni zvitih pinov. Tudi pregrevanje lahko povzroči okvaro diska. Odstranite pokrov ohišja in preverite, ali to pomaga in v tem primeru nadgradite hlajenje.

Podjetje CalComp je pred dvema letoma izvedlo raziskavo, ki je pokazala, da več kot polovica uporabnikov računalnikov ne mara delati z miško.

>>10 nasvetov za zdrav OS

Biseri čudovite modrosti za Windows.

01 Ko diagnosticirate omrežje, na XP računalnikih onemogočite **Internet Connection Firewall**, kajti ta se vtika v določanje IP naslovov in lahko povzroči čudne napake.

02 BIOS nastavite tako, da sistem nalaga s trdega diska, nato s CD-ja, potem pa z diskete. Diskete se boste poslužili le, če prvi dve možnosti odpovesta. Če boste želeli nalagati s CD-ja, boste morali spremeniti BIOS.

03 Če ste računalnik sami sestavili, XP-jev nikar ne aktivirajte takoj, temveč počakajte teden ali dva, da se prepričate, da strojna oprema deluje, tako kot mora.

04 Pri uporabniških imenih v XP nikar ne uporabljajte presledkov.

05 V ME in XP ročno nastavite točke obnovitve sistema, preden pričnete spreminjati register ali druge konfiguracijske datoteke. Nikar se ne zanašajte na samodejne točke za obnovo sistema.

06 Kadar namestite nepodpisani gonilnik, vsakič preverite, kako delujejo vse aplikacije. Zamenjava gonilnikov je sedaj povsem preprosta.

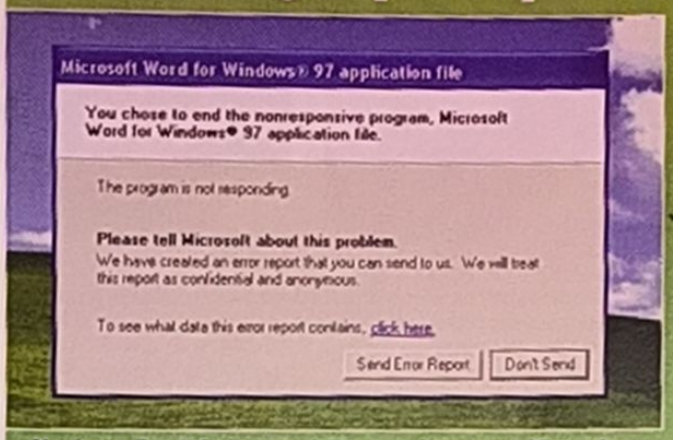
07 Ko nameščane zunanjo strojno opremo, kot so USB naprave, zaženite namestitveni CD, preden napravo priključite.

08 Ko ugotavljate, kateri gonilnik je najsodobnejši, nikar ne zaupajte datumom datotek – preverite številko različice v dialogu Lastnosti datoteke DLL.

09 V Task Managerju za ugonabljanje podivjanih aplikacij namesto **End Process** raje uporabite **End Task**. Ta funkcija poskuša pravilno izključiti vse datoteke.

10 Na sistemih z veliko pomnilnika začetno vrednost datoteke za navidezni pomnilnik nastavite na nizko vrednost (**System → Advanced → Performance Settings → Advanced → Change**).

>>Vesoljni potop! V primeru nesreče, povejte Microsoftu.



Morda se zdi nadležno, vendar lahko sporočanje napak Microsoftu prihrani težave v prihodnje.

Windows XP se ne sesuva pogosto, a ko se (ali pa aplikacija), potem premore dovolj vljudnosti, da se opraviči. Popnuja vam celo možnost, da Microsoftu sporoči vašo napako. Erik Torgerson, programski vodja pri Windows Online Crash Analysis Web Service opisuje, kako to deluje. "Ko uporabnik naleti na napako in iz odjemalca Windows Error Reporting izbere **Send report**, se ustvari slika pomnilnika, ko je prišlo do napake in se skupaj z drugimi informacijami o sistemu pošlje Microsoftu. Ko prispe na naš strežnik, datoteko pošljemo v analizator, ki našo podatkovno bazo preišče za dodatnimi informacijami o tej napaki. To informacijo nato pošljemo stranki v obliki rešitve ali splošne informacije na naši spletni strani."

Microsoft novico o sesutju pošlje skupini, ki je odgovorna za program ali gonilnik. Za nadaljnje raziskovanje pa Microsoftovci potrebujejo natančnejšo sliko pomnilnika, da lahko ugotovijo kaj se je ob sesutju dogajalo v glavi vašega računalnika. Zaradi varovanja podatkov, so Windows XP nastavljeni tako, da te informacije ne pošiljajo, a če bi radi pomagali, pojdite v **Performance and Maintenance** v **Control Panelu**, kliknite na **System** in v jezičku **Advanced** kliknite na **Settings**. Pod **Write Debugging Information** izberite **Complete memory dump** in kliknite na OK.

Seznam vseh napak, ki ste jih prijavili, najdete na **http://oca.microsoft.com**.

>>MICROSOFTOVIH ŠEST VELIKIH BOLEZNI

Richard Mannion je "el jefe" Microsoftove tehnične podpore v Veliki Britaniji. Spodaj boste našli šest običajnih težav, s katerimi se trenutno spopada njegova skupina.

"NOVO OKNO SE NE ODPRE"

Trenutno je to najpogostejša težava. Gre za zelo pogosto napako, ki jo lahko povzroči kopica napak v registru in Javi. Za rešitev preverite **http://shorterlink.com/?155C0Y.**

"OUTLOOK JE POČASEN"

Še ena izmed pogostih pritožb je, da *Outlook* deluje počasi. To se dogaja zato, ker program povprašuje Windows Messenger, kateri stiki so na internetu. Če nimate močnega PC-ja, se *Outlook* prične obnašati polževo. Če se to dogaja vam, poženite *Outlook* in pojdite na **Tools → Options → Other** in onemogočite **Enable Instant Messaging in Microsoft Outlook**.

"NE MOREM ODPIRATI PRIPONK"

V *Outlook Expressu* so vse priponke sive barve in jih ne morete odpreti. To se zgodi, ko namestite Service Pack 1, ki vključi možnost, da program ne dovoli odpiranja priponk zavoljo nevarne vsebine. Poženite *Outlook Express* in pojdite na **Tools → Options → Security** in prekličite izbiro relevantne možnosti.

"MOJE GESLO SE KAR NAPREJ SPREMINJA"

Kadar koli se povežete na internet, Windows XP pozabijo vaše omrežno geslo. Pravzaprav ga ne – XP vaše geslo maskira kot osem krogcev, celo če je vaše geslo krajše ali daljše. To pa zato, da opazovalci ne bi ugotovili že dolžine vašega gesla.

"MOJE USB VOZLIŠČE NE DELUJE"

Ste namestili Service Pack 1 za XP? Potem se zna zgoditi, da USB 2.0 Host Controller noče delovati in v **Device Managerju** ne prikaže klicaja. Rešitev? Odstranite ga iz **Device Managerja**, izberite **Scan for hardware changes** in računalnik bi moral zaznati vozlišče in ga namestiti.

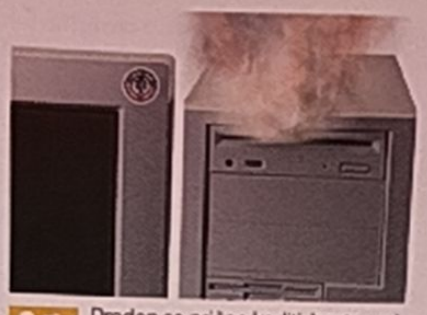
Windows XP Service Pack 1 reši veliko težav, vendar lahko povzroči nekaj preglavic z USB omrežnim vozliščem.

"NE MOREM POŠILJATI FAKSOV!"

Vsaka nova različica Windows sproži poplavo klicev strank, ki ne morejo najti komponente za faksiranje. Zakaj bi bili XP kaj drugačni? Ta komponenta ob namestitvi sicer ni vključena, lahko pa jo dodate sami. Kliknite na **Add or Remove Programs → Add/Remove Windows Components**. Izberite **Fax Services** pod **Components** in kliknite na **Next**.

>>Je vaš PC na mrtvaški postelji? Znaki, da gre vse proti koncu.

Nihče se enostavno ne obrne in ponovno zaspi, ko se vključi požarni alarm ali nadaljuje z vožnjo, ko se prižge lučka za olje, vendar to kar naprej počnemo s PC-jem. O računalniku preprosto razmišljamo kot o elektronski napravi – če le Windows še delujejo, mora biti vse OK. Vendar pa je PC tudi električni stroj in ima veliko mehaničnih komponent. Vsi znaki se ne pojavijo na zaslonu.

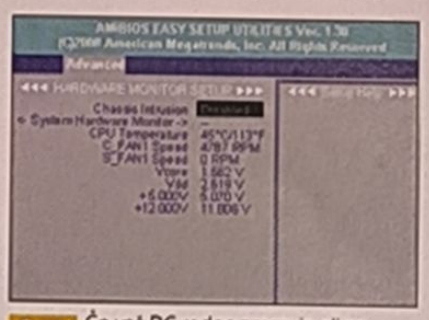


01 Preden se prične kaditi, boste verjetno zaznali vonj po ožgani plastiki zaradi pregrevajočega se laka. Izključite napajalnik in poiščite vir gorenja.

02 Škrtajoči zvoki ali trdi diski, ki se nenadoma zavrtijo in spet ustavijo – za to je kriv propadajoči motor. Žvenketanje ponavadi povzročajo motnje v ventilatorju.

03 Piskanje ob vključitvi računalnika je resna stvar. Sesute 3D kartice ali RAM so možnosti, lahko pa da gre tudi za zrahljano razširitveno akrtico.

04 Povišanje splošnega hrupa je znak izrabljenih ležajev ventilatorja – gre le za nadlego. Če pa zvok nenadoma utihne, je ventilator odšel v večna lovišča.



05 Če vaš PC redno zmrzuje ali se ponovno zažene po uri delovanja, potem se pregreva. V BIOS-u preverite temperature in nadgradite hlajenje.

06 Če Scandisk več kot 10 % diska označi kot slabega ali pa se frekvenca slabih gruč viša, disk kar lepo odpišite.

>>HROŠČATE APLIKACIJE Hrošči iz *PCFormatove* vreče

Še nikoli ni obstajal program, ki bi bil ob izdaji brez hroščev. Seveda programov ne morete nehati uporabljati, vendar se lahko vsaj izognete največjim grešnikom. *Ultima IX, Messiah, Celtic Kings: Rage of War* in *Diablo II* so nam pozrli živce z naključnim zmrzovanjem, ponovnimi zagoni in grafičnimi napakami. Naš statistični primer temelji seveda na bolj priljubljenih igrah, crkujejo pa tudi druge igre – ko se je pred nekaj leti prikazala prodajna polomija *Magic the Gathering*, založnika MicroProse, je bila nekaj posebnega. Danes MicroProsa ni več, *Magic the Gathering* pa obstaja le kot online igra z novo kodo (ki se zdi zelo stabilna), vendar igro nekateri še kar kupujete na razprodajah. Tega nikar ne storite. Je neverjetno nezanesljiva, popravki ne obstajajo in v Win XP sploh ne deluje, niti v Win 95 združljivostnem načinu.

Nasploh so programi najbolj hroščati takoj po izidu, še preden se pojavijo popravki. *Unreal Tournament 2003* je še vedno razlog za pritožbe, vendar se stvari popravljajo, obenem pa je dovolj mogočen naslov, da bodo sčasoma vse stvari zglajene. Manjše igre, kot je *Season Ticket Football 2003* niso posebej dobre in verjetno bo enako tudi v prihodnje.

Insekticid

Na tržišču aplikacij dominira le nekaj naslovov, ki se prebijajo skozi počasen evolucijski cikel. *PowerDVD 4.0* je najbolj hroščata različica tega programa. Različica *4.01* je malce boljša, a sami vztrajamo pri 3.0. Seveda si skorajda nihče ne omisli nove različice priloženega programa, a če kupite PC z novejšo in slabšo različico od tiste, ki jo že uporabljate, potem se nikar ne bojte obdržati stabilnejše različice. To žal ni vedno mogoče – *Internet Explorer 4.x* je bilo recimo nemogoče odstraniti (*Netscape 4.x* je bil še desetkrat bolj hroščat – torej pomoči ni bilo).

Na Windows 95 danes gledamo kot na hroščat OS – kar tudi je, vendar je boljši od Windows 3.1. Najslabši sistem je nedvomno ME, ki je bil še bolj hroščat, če ste nadgrajevali Windows 98. Priporočamo vam Windows XP.

***UT2003* ima sicer nekaj hroščev, vendar jih bodo sčasoma odpravili.**

>>Šest neverjetnih stvari

Drugače bi bilo vse skupaj prelahko...

01 STRELA Udar strele na telegrafski drog tričetrt kilometra stran od vašega doma, bo sicer sežgal modem in morda tudi ploščo. Vendar ne živimo v B-filmu, obenem pa so takšni udari pri nas kar redki.

02 STATIKA Pravzaprav je zelo težko početi kar koli znotraj računalnika, ne da bi se vsaj enkrat dotaknili ohišja in takoj, ko to sorite, se elektroni brez škode odvedejo.

03 VIRUS Datotečni virusi so danes zelo redki, saj si nihče več ne izmenjuje disket, poštnega virusa pa ne morete dobiti, če le ne odpirate sumljivih priponk, ki obljubljajo erotična nebesa in hitro obogatitev.

04 HEKER Skoraj vsi t.i. hekerji so le pisci skript. Vse dokler vas ne prepričajo v namestitev *Back Orifica* in redno nadgrajujete Windows, boste varni.

05 MICROSOFT No, pa kategorizirajmo to postavko. Čeprav Microsoft je odgovoren za večino hroščev, pa nima za bregom zarote uničiti vse PC-je na svetu. Res ne, kajti od tega namreč živijo.

06 ELEKTROMIGRACIJA Intel bi vas rad prepričal, da bo ta silicijev rak udaril po vašem PC-ju nekaj tednov po navijanju procesorja. V resnici bo vaš procesor zastarel dolgo preden se bo to zgodilo.

Igralka Sandra Bullock je v nekem intervjuju pripomnila: "Prednost slave je v tem, da se bo računalniški serviser precej podvizal, če se ti pokvari modem."

>>10 priročnih strojnih nasvetov

Umetnost zadovoljevanja zahtevnih PC-jev.

01 V Media Playerju CD pogon nastavite na analogno predvajanje, s čimer popravite zmogljivosti (**Tools → Options → Devices → Properties**)

02 Če se ne morete spomniti, katero tipko morate pritisniti za vstop v BIOS, med procesom POST držite pritisnjeno katero koli tipko in na zaslonu se bo prikazalo sporočilo.

03 Če ste disk particionirali s *Partition Magicom* ali kakšnim drugim neodvisnim programom, za nadaljnje particioniranje nikar ne uporabite FDISKA, ampak se držite že uporabljenega orodja.

04 Varujte se verižnih napak. Sesutje ene komponente lahko povzroči okvaro na naslednji, ta pa lahko spet sproži propad tretje. Četudi odpravite zadnjo težavo, vam to ne bo pomagalo, dokler ne odkrijete prve.

05 Nikar ne uporabljajte Y delilnih kablov za napajanje, razen če obe napravi definitivno nikoli ne bosta delovali skupaj.

06 IDE kabli, daljši od 45 cm, imajo včasih težave z upadanjem jakosti signala. Če je le mogoče, uporabite krajše kable.

07 Večina omrežnih kartic ima na zadnji strani LED diode, s katerimi prikazujejo stanje. Za njihov pomen si oglejte priročnik.

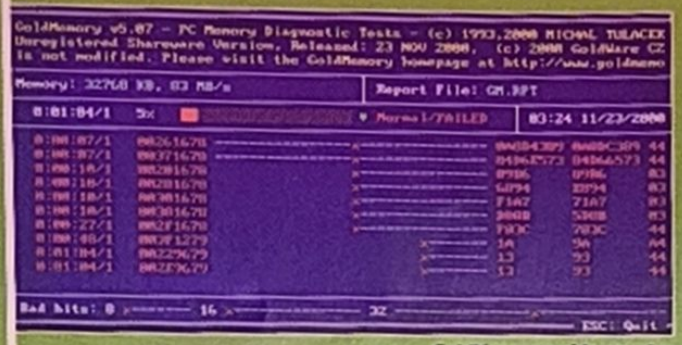
08 Preden kar koli priključite na paralelna vrata, izključite PC. USB, IEEE1394 in serijska vrata omogočajo "hot plugging", torej priključitev ob delujočem računalniku.

09 Nikar ne pritrjujte kablov, ob katere se lahko spotaknete. Bolje je, da iztaknete kabel, kot da zrušite računalnik.

10 V hladnem okolju naj bodo brizgalniki črnila vključeni tudi ko jih ne potrebujete. Tako se izognete zamašenim šobam.

>> Orodjarna Diagnostična orodja profesionalcev.

NA DISKU



***GoldMemory* najde napake v pomnilniku, ki bi jih drugače zgrešili.**

Ponižni IDE kabel je mana z nebes, ko diagnosticirate PC.

V primerjavi z orožarno serviserja televizorjev, je orodjarna računalniškega tehnika prav lahka. Večina potrebuje le dovolj dober Philipsov izvijač in POST diagnostično kartico. Pravzaprav je najbolj uporabno orodje nadomestni del za tisto, kar testirate. Še posebej se izplača imeti delujoč IDE ali omrežni kabel, kar vam prihrani ure in ure časa in živciranja.

Napake na pomnilniku običajno niso vidne na modulih, pa tudi POST jih kdaj pa kdaj ne zazna. Profesionalci uporabljajo strojne testirne programe, vendar so kar dragi in programski testerji so več kot zadovoljiv kompromis. *DocMemory* in *Gold Memory* (oba sta na disku) lahko preverita vsak bajt pomnilnika.

Če gradite lasten PC ali popravljate računalo koga drugega, potem si lahko na pas ovesite še kakšno dodatno stvar. Na vrhu seznama je svetilka, kakšen manjši model, kajti PC-ji so ponavadi stisnjeni v najtemnejši kot stanovanja in če boste lahko razločno videli kaj za vraga počnete in kaj sploh morate storiti, vam bo prihranilo kopico časa (računalnika vam ne bo potrebno prenašati, hehe). Zelo uporabna je ena izmed tistih priprav, ki jo uporabljajo zobozdravniki in pripadniki posebnih policijskih enot – na držalo preprosto prilepite kakšno ogledalce. Navaden izvijač zamenjajte z magnetnim, saj vsekakor ne želite izgubljati živcev ob zablodelih vijakih. Takole računalniški vojak, opremljen si z vsem potrebnim, sedaj pa pogumno jurišaj v boj!

>>PC WORLDOVE MODROSTI

Dave Megarry, vodja servisnega oddelka pri verigi britanskih računalniških prodajaln, PC World, pomaga pri nekaterih pogostih težavah.

BREZ PANIKE!

Ko naletite na računalniško težavo, ostanite mirni, saj ne tekmujete s časom. Če je laže, da računalnik izključite in se težave lotite kasneje, tako tudi storite. Veliko težav najprej izgleda zelo resnih, pozneje pa se izkaže, da ni tako. Na začetku preiskave na podlagi zunanjih simptomov ni mogoče presoditi o resnosti težave. Panika lahko stvari samo še poslabša.

PAZITE SE STAREJŠEGA BRATA WINDOWS

Nikar naj vas ne bo sram poklicati tehnično pomoč, če imate težave z računalnikom v službi. V večjih podjetjih imajo ponavadi drugačno različico Windows, kot pri vas doma. Lahko se zgodi, da nimate kontekstnih menijev v desnem kliku ali pa ne morete dostopati do menija Start. Računalniki so včasih nastavljeni tako, da na disk C ne morete ničesar shraniti – temveč le v specifično omrežno mapo, kar vam onemogoča nameščanje programja.

Zaslišujte vsako komponento posebej, da ugotovite, katera zafrkava.

POGANJAJTE SCANDISK

Mar težava, ki jo raziskujete, vključuje trdi disk, datoteke, operacijski sistem, zmrzovanja in podobno vedenje? Seveda. Datotečni sistem preiščite za morebitnimi napakami. To je preprost korak, ki bi ga morali tako ali tako redno opravljati, vendar večina ljudi pozabi nanj. To je resnična čudežna krpica računalnika.

ZAPIŠITE SI

Kadar odkrijete nov dokaz ali pa se vam kakšna stvar posveti, si to zapišite. Podrobni zapiski o odkritjih vam ne bodo pomagali samo pri tej težavi, temveč morda tudi pri drugih.

ODSTRANITE

Težavo lahko skoraj vedno pripišemo točno določeni komponenti, vendar je težko odkriti, kateri. Recimo, da se vaš PC ne zbudi – morda je kriv napajalnik, lahko da je krivo omrežje v vašem stanovanju itn. Vse te spremenljivke morate izločiti in opazovati, kaj se dogaja.

>>Koga boste poklicali?

Novičarske skupine

>Večina Useneta je razpadla v križno obtoževanje, flamanje in propagiranje pornografije, vendar pa osamljeni otočki pomoči ostajajo. Googlov iskalnik skupin je veliko boljši način za iskanje sporočil, kot pa da postajate po novičarskih skupinah. Žal je še vedno več vprašanj, kot odgovorov, a saj poznate pregovor, da tudi slepa kura zrno najde. Večina uporabnikov Useneta uporablja Linux in sovražijo Wintel.

PC Formatov forum

>Ne samo, da postanete del najbolj kul skupine računalničarjev pri nas, temveč lahko celo izveste kaj koristnega (ste šokirani, kaj?). Pomoči uporabnikom je namenjena celotna rubrika, v kateri si uporabniki pomagajo kar sami. Pustite sporočilo o svoji težavi in ni vrag, da ne boste neleteli na usmiljeno dušo.

Pomoč preko telefona

>Dobro, gre za tehnično pomoč, ki je v zahodni Evropi lepo utečena (da ne bo pomote, stvar je treba plačati – saj poznate 090 XX XX), pri nas pa načeloma ne deluje najbolje. Microsoftova tehnična pomoč je lepo organizirana, žal pa pogosto ostanete brez pravega odgovora. Če pa na pomoč kličete prodajalca računalniške opreme, vas bodo vezali na servis, kjer ljudje ponavadi nimajo potrpljenja, da bi poslušali jadikovanje preko telefona.

Boštjan Uršič

>Priznamo, ni najprivlačnejši tip na svetu (še posebej ne ob treh zjutraj), zato pa zna ukrotiti še tako težaven računalnik. Na mesec prejme več kot sto pisem, na koncu pa jih objavimo le peščico, zato je vse skupaj bolj podobno loteriji. No, če na tej loteriji zadenete, od tega ne boste imeli koristi le vi, temveč še cela vrsta obupanih bralcev z enako težavo. Ženske, pišite mu pogosteje!

>>KAJ OBVLADA NVIDIA

Če uživate v igrah, potem ste najverjetneje lastnik kakšne inkarnacije GeForca. nVidiin Adam Fout razlaga, kako grafičnega težkokategornika prisilite k sodelovanju.

ZATIKAJOČA SE SLIKA

Aplikacije za komunikacijo in programi za zapisovanje CD-jev, ki tečejo v ozadju, lahko povzročijo zatikanje grafike, zato jih pred zagonom igre izključite. Iz sistemskega pladnja odstranite nepotrebne postavke – tiskalniki, kot je HP-jev Photosmart, v ozadje naložijo 5–8 gonilnikov in aplikacij.

OPENGL NE DELUJE V WINDOWS XP

Privzeti gonilniki v Windows XP ne podpirajo strojno pospešenega OpenGL – temeljijo na referenčnih gonilnikih 12.91. Z nVidiine spletne strani snemite najnovejše gonilnike.

2D SLIKOVNI DUHOVI

Kabli v računalniku naj ne bodo preblizu grafične kartice ali kabla za monitor. Včasih pride do težave, ko monitor preide iz varčnega načina, zato ponovno zaženite računalnik. Poskusite tudi spreminjati frekvenco osveževanja s koraki po 1 Hz.

ONEMOGOČITE TWINVIEW

Pod **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\NVIDIA Corporation\Global\System** ustvarite binarni registrski ključ TwinViewDisabled z vrednostjo 1. TwinView je sedaj onemogočen in Windows več ne zaznajo drugega monitorja.

HRUPEN VENTILATOR

S tem lahko sicer izničite garancijo, vendar je postopek že kar nekaj uporabnikov uspešno opravilo. S kartice odvijte ventilator in ga dvignite. Spihajte prah, ki se je nabral in nežno odlepite nalepko z zadnje strani ventilatorja in na majhno kovinsko ploščico spustite kapljico

Imate eno od teh kartic? Potem preberite te nasvete!

Lahko sicer uporabite olivno olje, vendar priporočamo silikonsko.

DOVOLJ ELEKTRIKE ZA GEFORCA?

Priporočamo vsaj 250 W, idealno pa je 300 W. Če imate več naprav, še posebej pa požrešen procesor, kot je Athlon, potrebujete močnejši napajalnik. Če menite, da je ravno napajalnik vzrok vaših težav, potem poskušajte začasno iztaknit razširitvene kartice, pogone in podobno. Če to pomaga, potrebujete več moči.

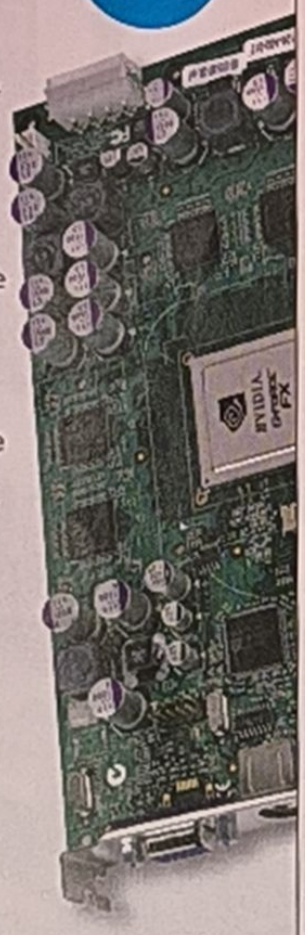
Strojne izboljšave

3D kartice

Z našimi nastavitvami grafike izboljšajte svojo igralno izkušnjo.

DEL 1 2 3 4 5

NA DISKU



Navit procesor sicer poskrbi za splošno izboljšanje zmogljivosti, vendar ta v igrah ni nujno opazna. Če želite doseči opazno razliko, se morate spustiti na čisto drugo področje – vašo grafično kartico.

Eden od načinov za višjo hitrost je navijanje grafičnega procesorja (in pomnilnika). Običajno je postopek povsem preprost, a višje hitrosti pomenijo tudi večje pregrevanje, kar lahko skrajša življenjsko dobo kartice. In če prodajalec posumi, da ste navijali, verjetno ne bo upošteval garancije.

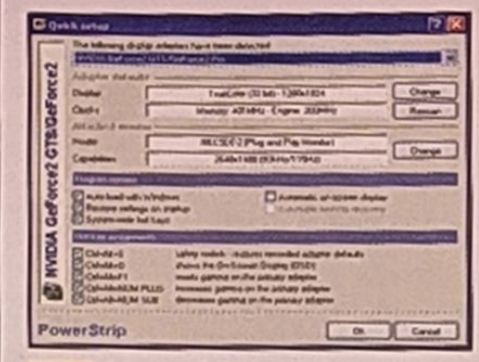
Hitrostna omejitev

Če boste sprejeli izziv, si oglejte okvir "Dajte moč igram", Seveda nastavitve nato testirajte v najnovejših 3D igrah. Iščite grafične čudaškosti, ki nakazujejo, da ste pretiravali – statične črne ali bele pike po zaslonu ali objekte brez tekstur – in če kaj opazite, potem nekoliko znižajte hitrost.

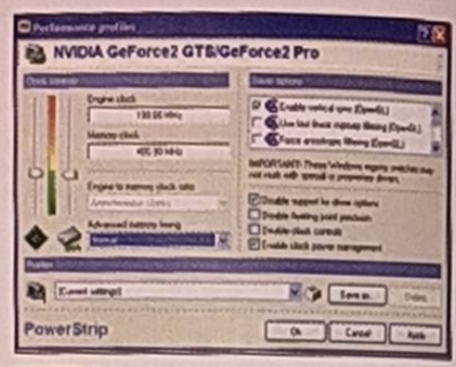
Zveni preveč riskantno? Potem je čas za načrt B. Grafični standardi, kot sta OpenGL in DirectX, so neizmerno kompleksni in ponujajo široko paleto nastavitev. Na računalniku že imate nameščeno orodje Dxdiag.exe, ki vam je lahko v pomoč (poženite ga, kliknite na **Display** in se prepričajte, da so vse postavke **Accelerations** omogočene) – za dodatne možnosti si oglejte "nVidiine nianse". **PCF**

>>DAJTE MOČ IGRAM

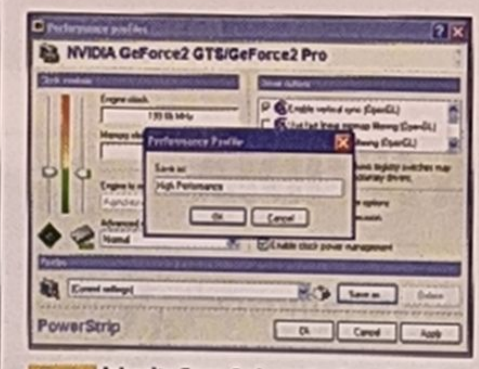
Je vaša grafična kartica podobna polžu? Na pomoč priskoči *PowerStrip*.



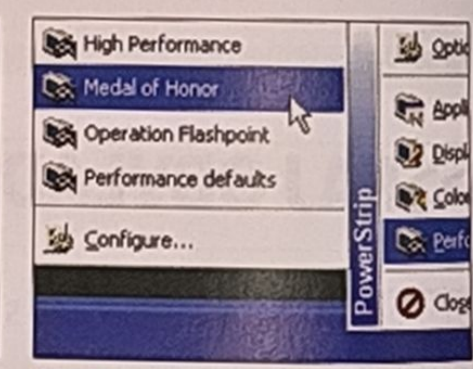
01 Po namestitvi *PowerStripa* z našega ploščka, bo ta prikazal podrobnosti o vaši grafični kartici. Če te niso pravilne, s seznama izberite drugo možnost ali kliknite na **Rescan.**



02 Z desnim gumbom miške kliknite na ikono *PowerStrip* v sistemskem pladnju, nato pa izberite **Performance profiles → Configure. Za kakšnih 5 %** zvišajte **vrednosti Engine in Memory Clock,** nato pa kliknite na **Apply.**



03 Izberite **Save As** in nastavitve shranite kot profil **High Performance. Če je vaš sistem v igrah stabilen, pojdite nazaj na prejšnji korak in spet zvišajte hitrosti.**



04 Ustvarite lahko več profilov in vsakega optimizirate za drugo igro ali aplikacijo. **Z desnim gumbom miške kliknite na ikono *PowerStrip*, nato pa izberite Performance Profiles in enega izberite.**

→VIJAKI&ZOBNIKI

→TEŽAVNOSTNA STOPNJA

Vas je dovolj v hlačah?

→POVZETEK

Kaj boste dosegli s tem vodičem?

- **→Izboljšali delovanje iger**
- **→Nastavili boste grafiko**
- **→Zvišali hitrost računalnika**

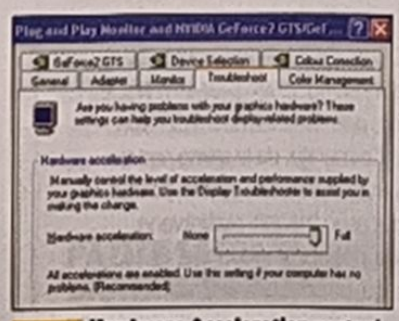
→PRIHRANITE ČAS

In se rešite stresa?

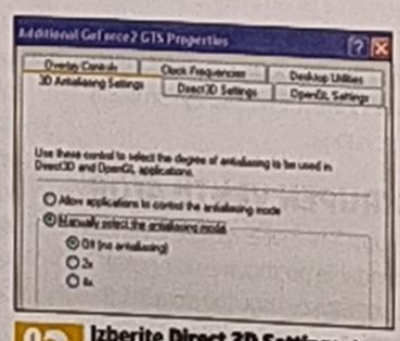
Preščite splet glede najvišje hitrosti navijanja za grafično kartico, ki si jo lastite.

>>NVIDIINE NIANSE

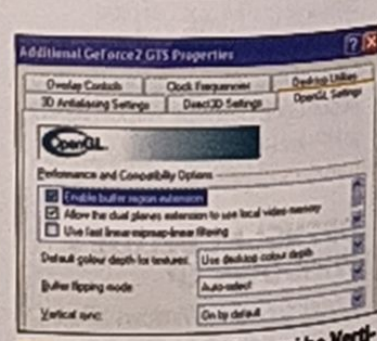
S temi nenevarnimi nasveti pospešite svoje igre.



01 **Hardware Acceleration** nastavite na najvišjo vrednost in omogočite **Write Combining** (če je na voljo). **Kliknite na jeziček, ki se nanaša na vašo 3D kartico in izključite AA. Če kakovost preveč pade, AA spet vključite.**



02 **Izberite Direct 3D Settings → More Direct3D in Vertical Sync Mode nastavite na Always off. Pojdite v Display Settings, kliknite na Monitor in izberite najvišjo hitrost osveževanja.**



03 **V OpenGL Settings naj bo Vertical Sync nastavljen na Always off, da pridobite na hitrosti na račun kakovosti. Še nekaj boste pridobili, če onemogočite Anisotropic Filtering in vključite Linear-mipmap-linear filtering.**

Predstavite nam kaj lepega...

Tako. Znate napisati in urediti besedilo v *OpenOfficu*, izdelati preglednico in jo tudi uporabiti, sedaj pa bi bilo skoraj potrebno izdelati še kakšno predstavitev.

→VIJAKI&ZOBNIKI

→TEŽAVNOSTNA STOPNJA
Vas je dovolj v hlačah?

→POVZETEK

Kaj boste dosegli s trem vodičem?

- **→Spoznali *Impress***
- **→Izdelali enostavno predstavitev**
- **→Vključili grafične in zvočne učinke**

→PRIHRANITE ČAS

In se rešite stresa

V *Impressu* lahko spremenite obliko prikaza datuma tako, da trikrat hitro kliknete na datum. Ko je datum izbran, lahko z desnim gumbom miške odprete meni, v katerem so različne možnosti prikaza datuma.

Slednjih (po večini v formatu PPS) verjetno dobivate cel kup po elektronski pošti. Zabavne, nadležne, simpatične in neokusne. Ljudje imajo na splošno očitno preveč časa in se vse preradi ubadajo s kombiniranjem sličic v serijo diapozitivov in jih razpošiljajo naokoli. Seveda si ne morete privoščiti, da bi bili čisto edini, ki tega ne bi počeli, kajne?

Predstavitve pa nimajo le zabavne vrednosti, saj so tudi močno poslovno in učno orodje. Namesto mučnega pisanja in risanja po tablah ter menjavanja prosojnic, lahko s pomočjo primerne opreme pripravimo fantastično učno uro, seminar ali poslovno predstavitev. In kar je najboljše – zadeva je prilagodljiva in jo je mogoče spreminjati po želji, tako da lahko datoteko prilagajate lastnim potrebam (učencem, študentom, poslovnim partnerjem, uslužbencem idr.). Kjer tehnologija to dopušča, se uporabljajo samo še računalniško vodene predstavitve; šolske table in grafoskopi postajajo počasi relikvije, ki bodo na trgu antikvitet kmalu dosegale vrtoglave cene. Te iste vrtoglave cene pa določeni pisarniški programski paketi že imajo – razen pričujočega, ki je absolutno in popolnoma zastonj, kar je le še en razlog, da si ga čim prej namestite in ga začnete aktivno uporabljati.

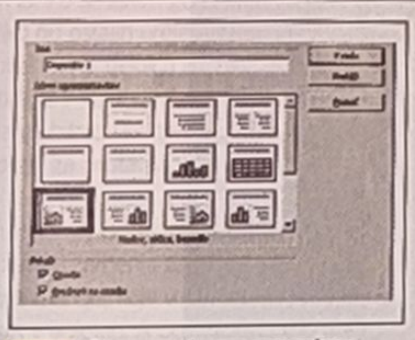
Za prikaz, kako se lotiti izdelave predstavitve, ki bo prikazovala zaporedje slik, si bomo ogledali pretvorbo enega mojih najljubših stripov v *OpenOffice* predstavitev. Alan Ford, prihajamo!

NA DISKU

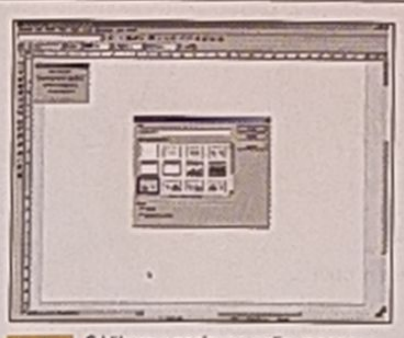
DEL 123

>>ALAN FORD SE PREDSTAVI

Kako torej narediti enostavno predstavitev, s katero boste navdušili ljubitelje stripov?



01 Ob zagonu *Impressa* se zažene čarovnik za izdelavo nove predstavitve, ki ga bomo kar takoj ignorirali s klikom na **Dokončaj** in ustvarili lastno predstavitev. Ker bomo najprej naredili pozdravni diapozitiv, bomo v orodni vrstici kliknili na **Spremeni postavitev diapozitiva** in izbrali možnost, ki vključuje samo naslov.



02 S klikom v naslovno polje vnesemo naslov, sliko pod njega pa z izbiro **Vstavi → Grafike**. Z desnim klikom na sliko in izbiro **Poravnava → Na sredini** boste sliko postavili točno na sredino diapozitiva.

03 Z izbiro možnosti **Vstavi diapozitiv** iz plavajočega menija **Predstavitev** lahko vstavite potrebno število diapozitivov in jih uredite po lastnih željah. Vstavljenje slike lahko osnovno urejate kar znotraj *Impressa*, in sicer z uporabo možnosti v orodni vrstici, kjer lahko spreminjate barvne nastavitve, svetlost, ostrino, in gamo slike ter druge lastnosti.

04 Ko so osnovni elementi predstavitve izbrani, bi bilo lepo, ko bi se diapozitivi prikazovali s kakšnim učinkom, in ne le pusto, eden za drugim. S klikom na ikono **Učinki** se odpre pogovorno okno **Učinki**, v katerem lahko izberete učinek prehoda po želji. Tokrat smo izbrali učinek Raztapljanje.

05 Vsak prehod pa lahko spremlja tudi zvok, ki ga prehodu prav tako dodelimo v meniju **Učinki**. Kliknite na tretjo ikono z leve in v drugem spustnem meniju izberite zvok, ki bo spremljal prehod med diapozitivi. Če želite, da se odigra celoten zvok, kliknite na ikono z zastavico nad menijem.

06 Celotno predstavitev, z vsemi učinki za vsak diapozitiv posebej, si lahko ogledate s klikom na ikono za ogled diaprojekcije ali s pritiskom na kombinacijo tipk **[Ctrl] in [F12]**. Med posamičnimi diapozitivi se premikate s klikom na miško ali s pritiskom na preslednico.

07 Za ogled vseh učinkov, pa morate vključiti dodatno orodno vrstico, ki privzeto ni aktivirana, in sicer **Možnosti**. S klikom na desni gumb na katero koli orodno vrstico se bo odprl meni, v katerem aktivirajte možnost Vrstica **Možnosti**. S klikom na ikono **Dovoli učinke** boste aktivirali možnost ogleda le-teh brez zagona predstavitve.

08 Izdelano predstavitev lahko shranite v celi vrsti formatov ali jo celo izvozite v formatu HTML za objavo na spletu. Z izbiro **Datoteka → Izvozi** se bo odprlo pogovorno okno za izvoz, v katerem izberite ime datoteke in kliknite **Shrani**. Zagnal se bo čarovnik za izvoz v HTML, ki ponuja obilico možnosti izvoza predstavitve.

Dve leti po objavi relativnostne teorije je Einstein zaprosil za mesto asistenta oddelka za matematiko na eni od nemških univerz in je kot dokaz o svoji strokovni usposobljenosti podal to isto teorijo. Univerza je njegovo prošnjo zavrnila.

NOKIA 5100

Izjemna oblika je
obljuba za vzdržljivost
in doživetje.
Izpolnjene so vse obljube

Ustvarjena za dosežke.

Izboljšana zaščita pred vlago, prahom in udarci
Vgrajen zvočnik za prostoročno telefoniranje
Štoparica & timer
Stereo UKV radio
Barvni zaslon

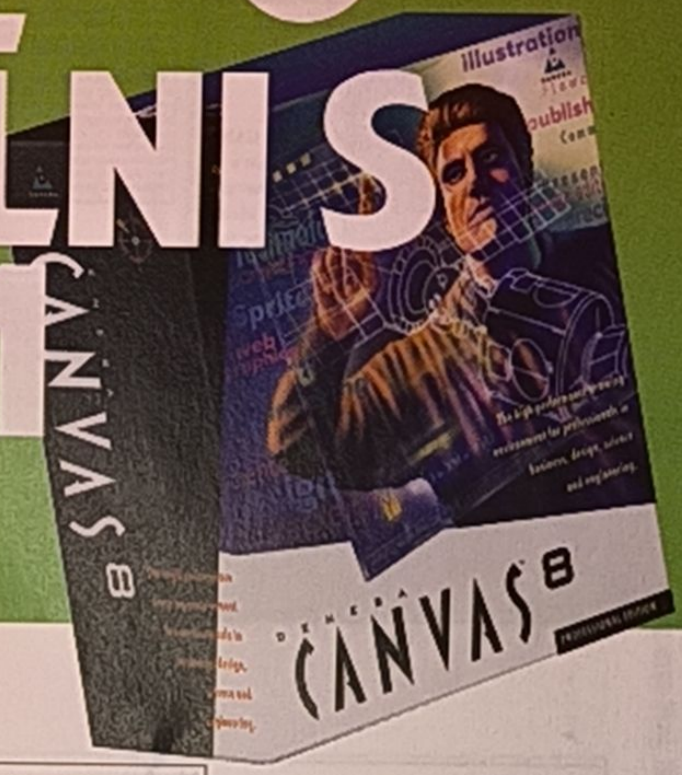
NOKIA
CONNECTING PEOPLE

www.teleray.si

POSTANITE USTVARJALNI S CANVASOM

DEL 12

Veličastni manipulator slik je enako spreten tudi z besedami.



Prejšnji mesec smo vam podarili polno različico *Canvas Professional 6* – čisto zastonj. V prejšnjem vodiču smo razkrili že večino orodij za risanje in retuširanje slik... In o čem lahko še sploh govorimo? No, za razliko od ostalih urejevalnikov slik, je *Canvas* prava deklica za vse. Ne samo, da briljira v vektorskih ilustracijah in urejanju bitnih slik, temveč je zelo priročen za postavljanje publikacij.

Tako kot ostale *Canvasove* komponente, človek resnične sposobnosti zlahka zamenja za reklamne prazne marnje, kajti velik del DTP orodij je skrit v paletah. A če kopljete globlje, boste odkrili neverjetno moč, ki konkurira celo velikim DTP imenom, saj lahko izdelujete master strani, povezujete besedilo, izdelujete mreže, slogovne tabele, delite in oblikujete besedilo in še veliko, veliko več.

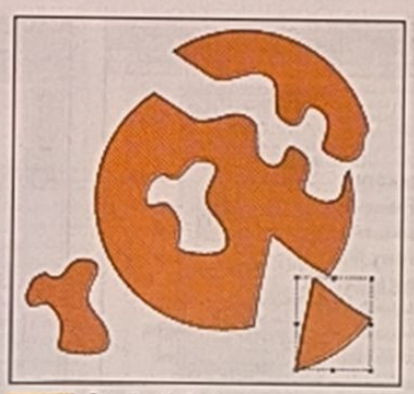
Ta mesec se bomo še malce potopili v napredne vektorske značilnosti, preden se bomo pozabavali s postavljanjem publikacij. Ko združujete *Canvasova* orodja za obdelavo vektorjev in urejanje slik s funkcijami za manipulacijo z besedilom, lahko izdelate profesionalne izdelke. In če to ni dovolj, lahko vse skupaj objavite na spletu in to brez dolgočasnega kleparjenja kode HTML.

PCF

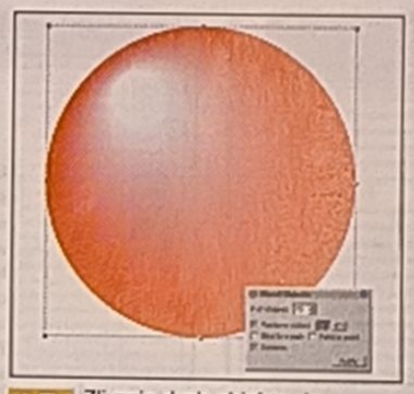
>>*Canvas* ne briljira le v urejevanju slik, temveč je priročen tudi za DTP

>>ZLIJTE SE Z MNOŽICO

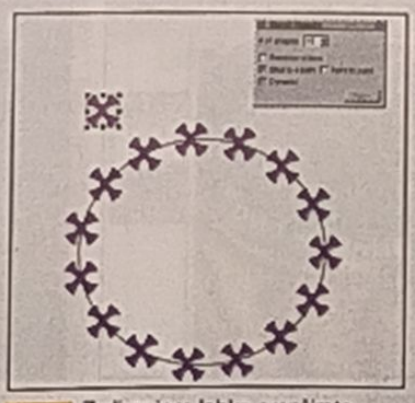
Najpreprostejša orodja v *Canvasu* so lahko najbolj uporabna...



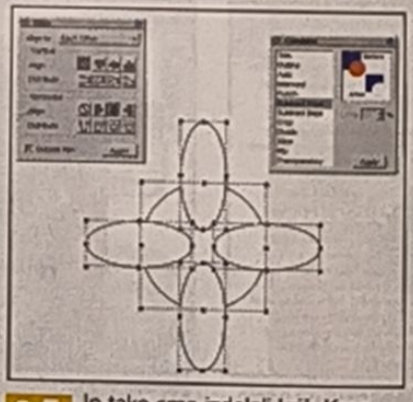
01 Orodje Knife je preprosto, a izredno uporabno. Z njim lahko razrežete kateri koli vektorski objekt – orodje le izberite in na objekt narišite vodila za rezanje.



02 Zlivanje dveh objektov je preprosto kot pasulj – tukaj smo zlili preprost rdeč krog in manjši, svetel krog. Če uporabite dovolj korakov, je rezultat impresiven.



03 Z zlivanjem lahko aranžirate katero koli obliko. Število objektov naj bo nizko in označite možnost **Bind to a Path**. Tukaj smo ovalno obliko vezali z ovalom.



04 In tako smo izdelali križ. Krog križajo štiri identične elipse, ki smo jih aranžirali z ukazom **Align**, nato pa jih odmaknili od središča kroga z metodo **Combine**.

Celotno različico programa smo vam podarili prejšnji mesec. Obrnite na stran 77 za naročilo številke.

→VIJAKI&ZOBNIKI

→TEŽAVNOSTNA STOPNJA

Vas je dovolj v hlačah?

→POVZETEK

Kaj boste dosegli s tem vodičem?

- **Uporabljali napredna vektorska orodja**
- **Spoznali se z DTP moduli**
- **Združevali besedilo in slike**

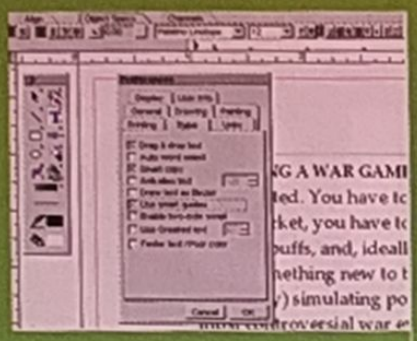
→PRIHRANITE ČAS

Nasveti za rešitev pred stresom

Za daljše dokumente naj vam ne bo škoda časa za oblikovanje master strani in slogovnih pol.

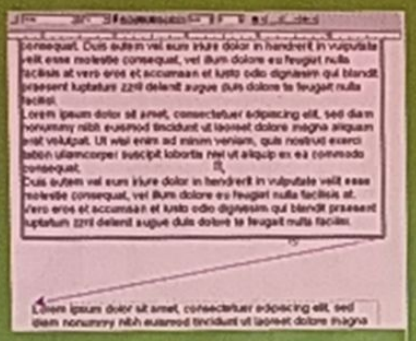
→Kako... Obvladati DTP

>>BESEDE MODRIH Napotki za postavljanje slastnih publikacij.



Citat dneva

>Če v dokumentu urejate veliko besedila, potem v meniju **Preferences** vključite možnost **Smart Quotes**, ki ga najdete pod jezičkom **Type**. Tako boste dobili literarne narekovaje, namesto klasičnih ravnih.



Pojdite s tokom

>Z orodjem **Text Link** lahko besedilo iz enega besedilnega objekta prelivate v drugega; kliknite na vir, nato pa še na cilj. Tok besedila lahko prikažete z izbiro orodja **Text Info** in držanjem besedilnega objekta.

Svet slogov

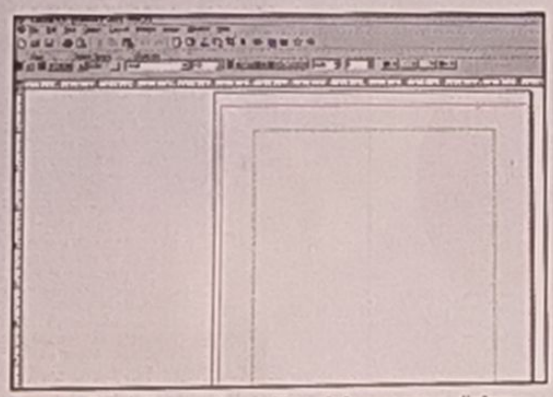
>*Canvas* podpira slogovne pole, s katerimi lahko definirate določene kombinacije pisave, presledkov med vrsticami, glavo strani ipd. Med obdelavo obsežnih dokumentov pridejo še kako prav.

Plasti torte

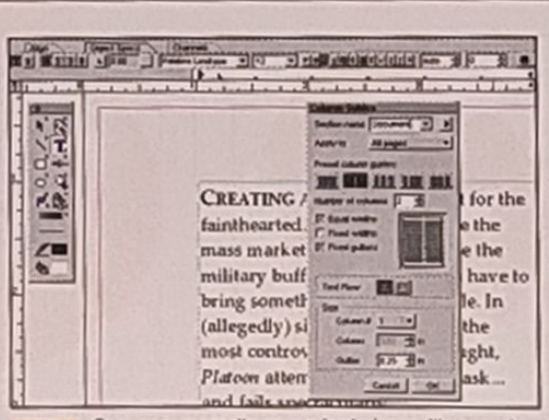
>Če je v vašem dokumentu več plasti, je včasih nameščanje objekta na drugo plast težavno. Preprost način je, da ob kliku na objekt držite [Tab]; sedaj ga lahko urejate, ne glede na trenutno plast.

>>TO PA HOČEM NA PAPIRJU

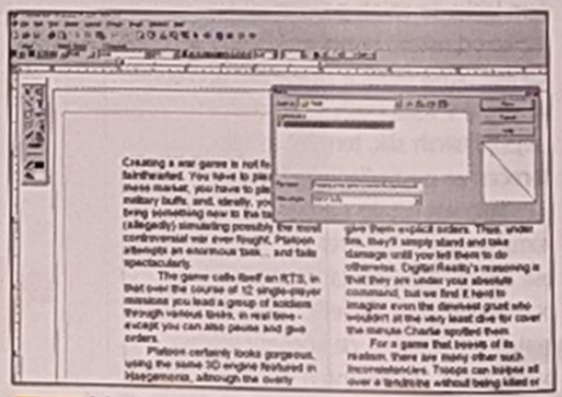
Postri, okrožnice, brošure in celo cele knjige – *Canvas* to zmore!



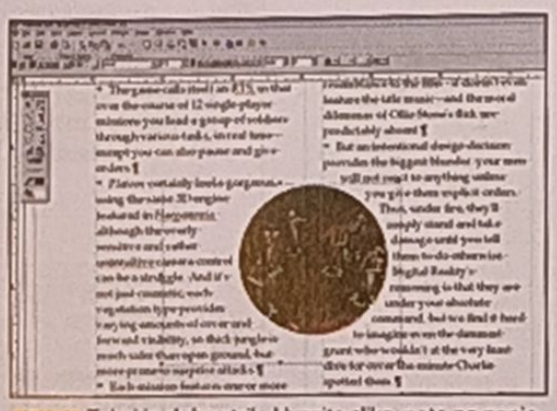
01 Za večinoma besedilne dokumente v dialogu **New...** izberite **Publication**. Opazili boste, da se orodja temu primerno priredijo, prav tako pa je drugačen tudi izgled osnovne strani.



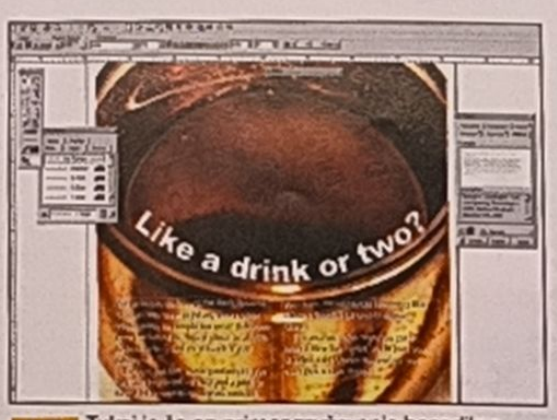
02 *Canvasova* orodja za urejanje besedila so zelo mogočna in vsega v tem vodiču seveda ne moremo obdelati. Vendar je začetek povsem preprost. Tako izberete **Layout → Column Guides...** da nastavite samodejne stolpce.



03 Izberite orodje **Text** in kliknite v notranjost stolpca. Sedaj lahko pričnete tipkati ali uvozite tekstovno datoteko – uporabite **File → Place...** in izberite filter **.TXT**. Besedilo se pretaka iz stolpca v stolpec.

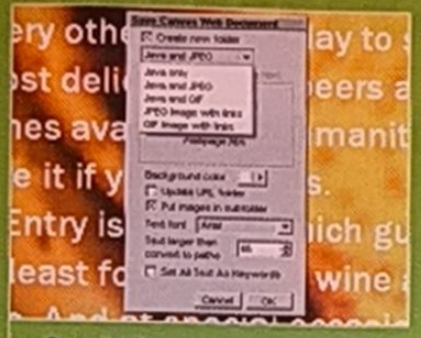


07 Tukaj je dober trik. Uvozite sliko, nato pa nanjo narišite vektorski objekt – recimo krog. [Shift]-kliknite na objekt in na sliko, da ju izberete, nato pa izberite **Object → Clipping Path → Make**. Besedilo se razpostavi okrog slike, sliko pa lahko še vedno premikate.



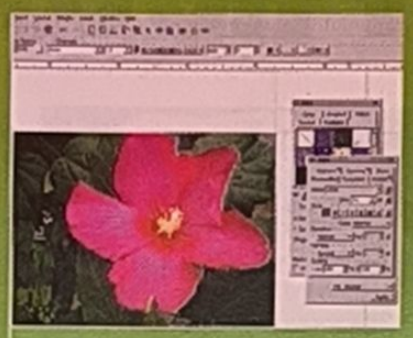
08 Tukaj je še en primer zrcaljenja besedila s sliko, ki smo jo ustvarili v prejšnjem vodiču. Narisali smo preprost lok in na pot dodali besedilo, nato pa pod njo dodali mrežo dveh stolpcev, dodali besedilo in nanesli rahlo senco, da izstopa iz ozadja.

09 *Canvas* lahko skoraj vsak dokument shrani kot spletno stran in pri tem uporabi lasten format Colada, ki ustvari Java applet. Tukaj je slika kot spletna stran. Sicer ni povsem berljiva, vendar morate spletne strani oblikovati drugače, če jih želite natisniti.



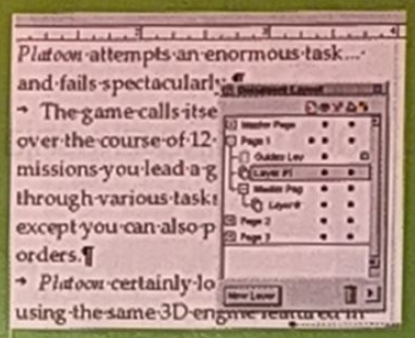
Otok java

>Na voljo je več možnosti za shranjevanje na spletno stran. Java predstavlja najbolj elastičen pristop, vendar ustvari velike datoteke in lahko povzroči težave z brskalnikom. Ko le gre, zavoljo združljivosti uporabite JPEG.



Vodiči

>Če želite na stran postaviti več elementov, potem uporabite vodila (kot to počnemo pri postavljanju *PCFormata*). Z ravnila na vrhu ali ob strani preprosto povlecite črto in vodilo se bo pojavilo. Elementi se nato samodejno poravnajo z njim.



Zadnja beseda

>Ze obsežne dokumente z več stranmi je paleta **Document Layer** prava mana. Od tukaj lahko hitro navigirate do katere koli strani, spreminjate master stran, nastavljate vidnost, plasti in še veliko več.

VIJAKI&ZOBNIKI

KLIKNITE SEM...

Želite več? Nahranite se na internetu

www.sketchpad.net/canvas.htm

www.deneba.com/community/howto/default.html

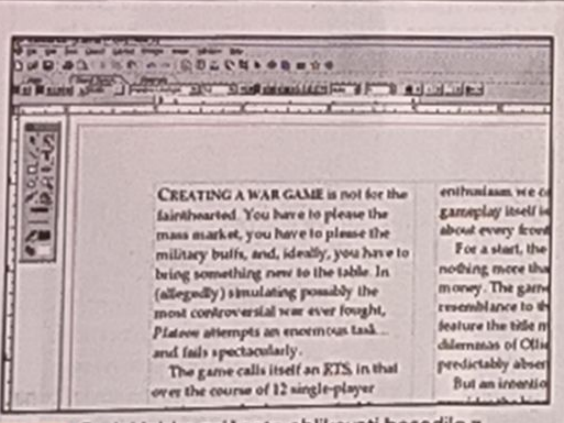
www.wizaerd.com

ALTERNATIVNI PROGRAMI

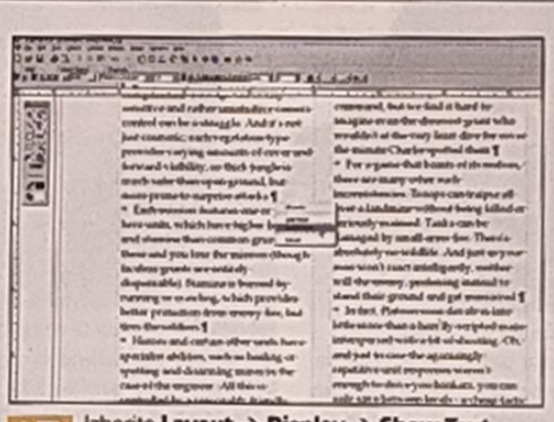
Drugi programi, ki opravijo podobno delo

- **Serif PagePlus 8:** 30.000 SIT
- **Microsoft Publisher:** 50.000 SIT
- **Adobe Illustrator:** 130.000 SIT

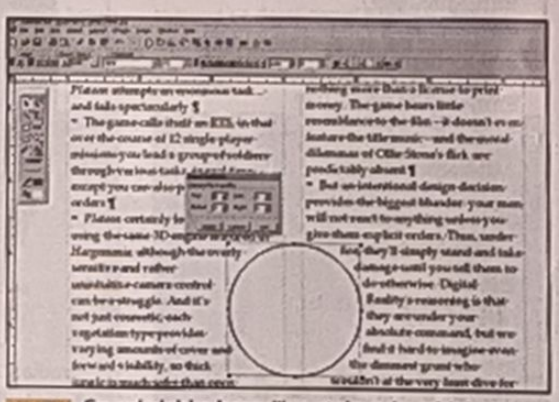
Prva skrivnena posneta tabloidna fotografija je bilo ovekovečenje usmrtitve morilke Ruth Snyder v kaznilnici Sing Sing leta 1928. Kamero je novinar nosil okoli gležnja, časopis NY Daily News pa je sliko objavil na naslovnici.



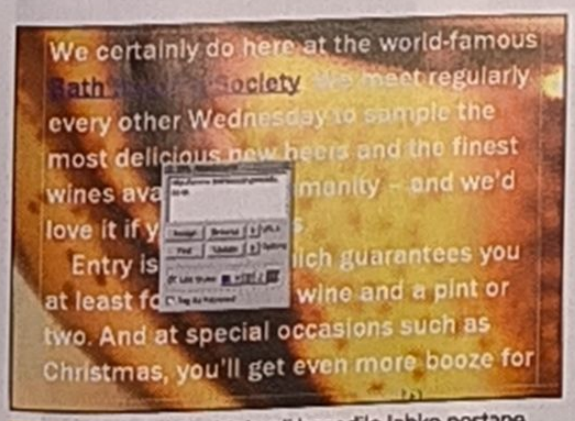
04 Sedaj lahko pričnete oblikovati besedilo z nanašanjem pisave in drugih lastnosti, tako kot v urejevalniku besedila. Eksperimentirajte s krmilniki oblikovanja v glavni orodni vrstici, zamik odstavka pa nadzorujete s trakom pod njo.



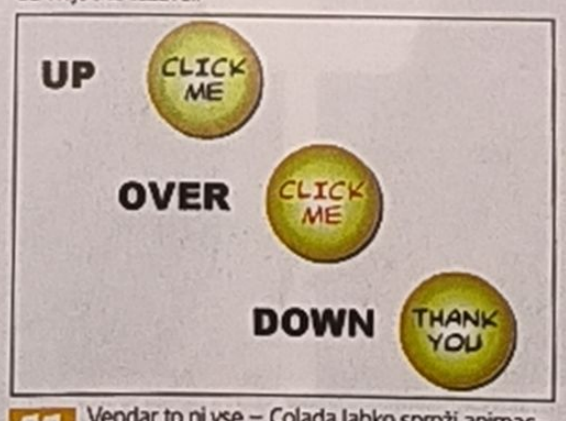
05 Izberite **Layout → Display → Show Text Invisibles** da prikažete presledke, odstavke, tabulatorje in druge posebne simbole, kar je priročno za urejevanje. Tako kot v *Wordu*, so besede, ki niso v slovarju, podčrtane; z desnim gumbom kliknite nanje, da vključite tezaver.



06 Seveda lahko besedilne stolpce kombinirate z drugimi objekti, recimo s slikami. Če želite besedilo oviti okoli objekta, ga izberite in uporabite **Text → Wrap → Repel**. Nastavite lahko presledek na vsaki strani.



10 Skoraj vsak objekt ali besedilo lahko postane povezava na vaši spletni strani. Preprosto izberite objekt in uporabite **Object → URL Tag**, da prikažete dialog **URL Attachment.** V okvir vpišite spletni naslov ali pa uporabite gumb **Browse**, da poiščete želeno stran.



11 Vendar to ni vse – Colada lahko sproži animacije, roll-overje in zvočne datoteke na vsakem objektu. Ustvarjanje roll-overjev je preprosto. Najprej ustvarite slike za tri stanja gumbov: eno za normalno stanje (up), drugo za stanje, ko čezenj postavite miškin kazalec (over) in eno za pritisnjen gumb (down).

12 Odprite orodje **Colada Buttons** in povlecite vsak objekt na relevantno izbiro. Na voljo je predogled rezultata in ko ste zadovoljni, dokončan gumb povlecite v skladiščni prostor, tako da ga lahko uporabite kadar koli želite.

Goljufajte v Photoshopu

Uporaba *Photoshopa* je lahko srhljiva izkušnja – razen če vam pomagajo profesionalci...

→VIJAKI&ZOBNIKI

→TEŽAVNOSTNA STOPNJA
Vas je dovolj v hlačah?

→POVZETEK
Kaj boste dosegli s tem vodičem?
- →**Izrezali lase**
- →**Ustvarili mehak učinek na laseh**
- →**Obvladali orodje Smudge**

→PRIHRANITE ČAS
Nasveti za rešitev pred stresom

Če so lasje preveč razpuščeni, boste robove zgladili z brisanjem z mehko radirko.

→KLIKNITE SEM...
Želite več? Nahranite se na internetu
www.howtocheatinphotoshop.com
www.adobe.co.uk
www.planetphotoshop.com

→ALTERNATIVE
Drugi programi, ki opravijo podobno delo
- →**Paint Shop Pro 7:** 30.000 SIT
- →**Photoshop Elements:** 20.000 SIT

BLIŽNJICE

NAMIGI!

Priročni namigi za čim boljši izkoristek *Photoshopa*.

>Če z orodjem Clone kopirate teksturo las iz enega območja na drugo, potem se vam lahko kaj hitro zalomi, saj morajo biti izvirni lasje enako orientirani, kot na ciljnem področju. Zato bi bilo bolje, če bi lase kopirali v novo plast, jih grupirali z osnovno pastjo in nato obrnili, da bi padli v pravo smer.

Neglede na to koliko časa obrezujete fotografijo nekogaršnje glave, obstaja velika možnost, da bo rezultat pošasten. Vse skupaj je presneto težavno, zato smo na pomoč poklicali Steva Caplina. Steve je avtor knjige How to *Cheat in Photoshop*, ter eden bolj priznanih ilustratorjev ta hip.

Več neodvisnih vtičnikov za *Photoshop*, kot sta *Extensis Mask Pro* in *Corel Knockout* poskušajo vso stvar poenostaviti. *Knockoutu* to uspeva bolje kot ostalim, čeprav ni najbolj preprosto orodje za uporabo. Na srečo orodje Background Eraser v novi različici *Photoshopa* to opravilo na moč poenostavi. Orodje najbolje deluje pri obrezovanju las in drugih razpuščenih objektov, fotografiranih na enobarvnem, najraje belem ozadju. A celo v tem primeru se zna zalomiti, uspeh pa je v največji meri odvisen od ozadja slike. Na drugi strani pa je orodje Smudge najhitrejši način za lep učinek las, zato se bomo v tem vodiču poučili o osnovah uporabe.

Demonstracijsko različico programa si namestite iz naše prejšnje številke ali snamete z www.adobe.com. **PCF**

NA DISKU

>>NARAVNI IZGLED

Pozabite na šampon in želatibno – za dobro pričesko potrebujete Smudge.

01 Pričnite z izrezovanjem las, vendar pazite, da ne vključite ozadja. Če vaše slike izhajajo iz kakšne galerije slik, potem boste ugotovili, da linije za rezanje lepo padejo ob robove las, zato so takšne slike idealne.

02 Uporabite orodje **Smudge**, nastavljeno na majhno obliko čopiča in motnostjo na **70 %** (uporabite lahko tudi čopič **Spatter**). Pričnite na vrhu, nato pa se odpravite navzdol po glavi, lase pa razmažite navzven in med potjo obdelujte posamezne štrene.

03 Sedaj spet pričnite na vrhu in obdelajte še drugo stran ter pazite na smer las. V pomoč vam je, če na vrhu glave lasje malce štrlijo, kajti v tem primeru je prehod med usmerjenostjo las lažji.

04 Zaenkrat nam gre dobro – vendar so lasje enako dolgi. Za bolj naraven občutek zvišajte motnost čopiča in razpotegnite nekaj naključnih las.

05 Če so sedaj posamični kodri preveč raztegnjeni, zaklenite prosojnost plasti in z orodjem **Clone** skopirajte teksturo las z glave na rob.

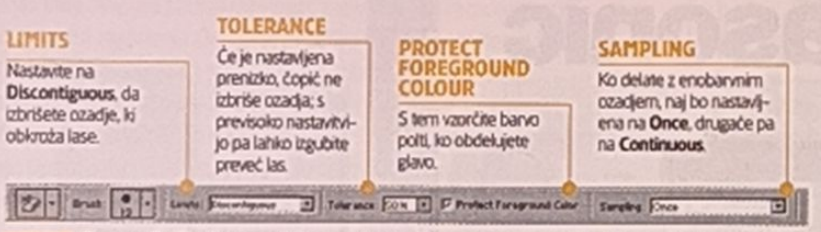
06 Ko si sliko ogledujete na belem ozadju, izgledajo obdelani lasje nekoliko umetno. Če pa za ozadje uporabite teksturo ali sliko, se plasti lepo zlijeta – prosojnost se prične navzemati barv ozadja.

>>HUDIČEVA PRIČESKA

Vzame obilico časa? Če sledite našim navodilom, ne...

01 Tale slika je fotografirana na skorajda belem ozadju. To je idealen kandidat za obrezovanje las s pomočjo orodja **Background Eraser**.

02 Najprej grobo izrežite sliko in si okrog las pustite nekaj manevrskega prostora. Za boljši pregled ustvarite še eno plast, zapolnjeno z barvo.



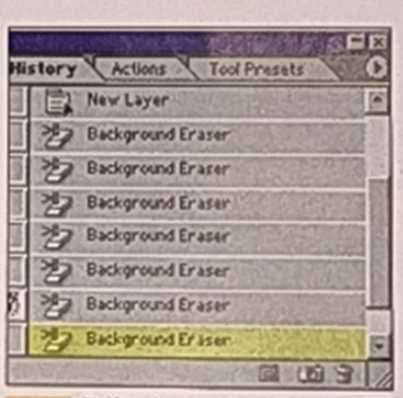
03 Do orodja **Background Eraser** dostopite v pop-up meniju, ki se prikaže, ko držite pritisnjeno orodje **Eraser** v orodni vrstici. Upoštevati morate več parametrov. Uporabili smo nastavitev **Discontiguous**, ki omogoča brisanje ozadja, ujetega med druge barve; vzorčenje smo nastavili na **Once**, saj je ozadje le v eni barvi. **Tolerance** je odvisna od kontrasta med lasmi in ozadjem – s preizkušanjem boste našli najboljše nastavitve.

04 Prebijajte se okoli glave. Nitni križ v središču orodja pobira barvo, ki jo boste izbrisali; vse znotraj obsega kroga bo odstranjeno.

05 Včasih orodje izbriše področja, ki jih želite ohraniti – recimo sijaj na ramenu na desni strani postave. Tukaj nastopi **Protect Foreground Colour**.

06 Držite tipko [**Alt**] in kliknite na sij na ramenu – postal bo barva v ospredju in ne bo izbrisan. Ko obdelujete robove glave, še naprej vzorčite.

07 Včasih niti možnost Protect Foreground Colour ne prepreči brisanja svetlih področij – kot recimo sij okrog obrvi na tej sliki.



08 Rešitev je uporaba palete **History**. Izberite čopič **History** in kliknite ob predzadnji korak – sedaj lahko spet nanesete izbrisana področja.

09 Ko ste izbrisali ozadje, vam bo ostala postava s svetlikajočimi se lasmi. Na koncu koncev je bilo ozadje belo.

10 Če vam ostane postava na svetlem ali kompleksnem ozadju, je to dovolj – da so robovi svetlejši kot osredje slike, sploh ne boste opazili.

11 Če je ozadje temno, svetla obroba las izstopa. To lahko rešite na dva načina, odvisno od vašega potrpljenja.

12 Najpreprosteje je, če uporabite orodje **Burn**, nastavljeno na **Highlights** in zatemnite rob las. Če bo šlo vse po sreči, ne bo nihče opazil, da vse skupaj ne izgleda kot lasje.

13 Za res uspešno opravilo, uporabite orodje **Clone**. Obkljukajte **Lock Transparency** in klonirajte teksturo las središča in z njo prekrijte robove.

Stari kitajski slikarji so prosto slikali gole ženske ali prikazovali spolne akte; nikoli pa niso nasl... drugače ob...

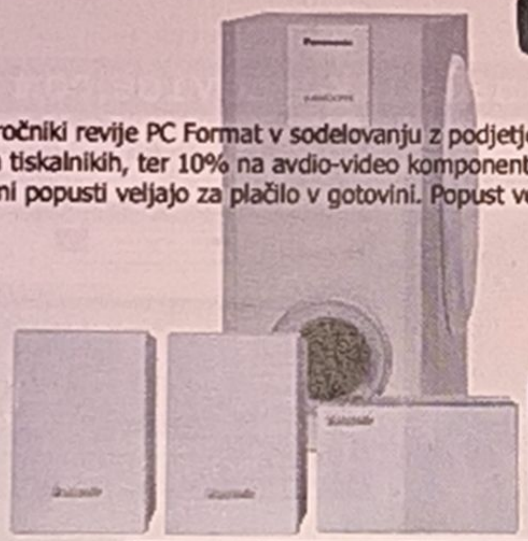
Aroba d.o.o.

do **20%** popust za nove naročnike na revijo PC Format !!!

INFO : 080 / 1590

Za nakup Panasonicovih izdelkov v podjetju Aroba d.o.o. novi naročniki potrebujete le kartonček z izpolnjeno naročnino ali pa pustite svoj naslov pri nakupu izdelka !

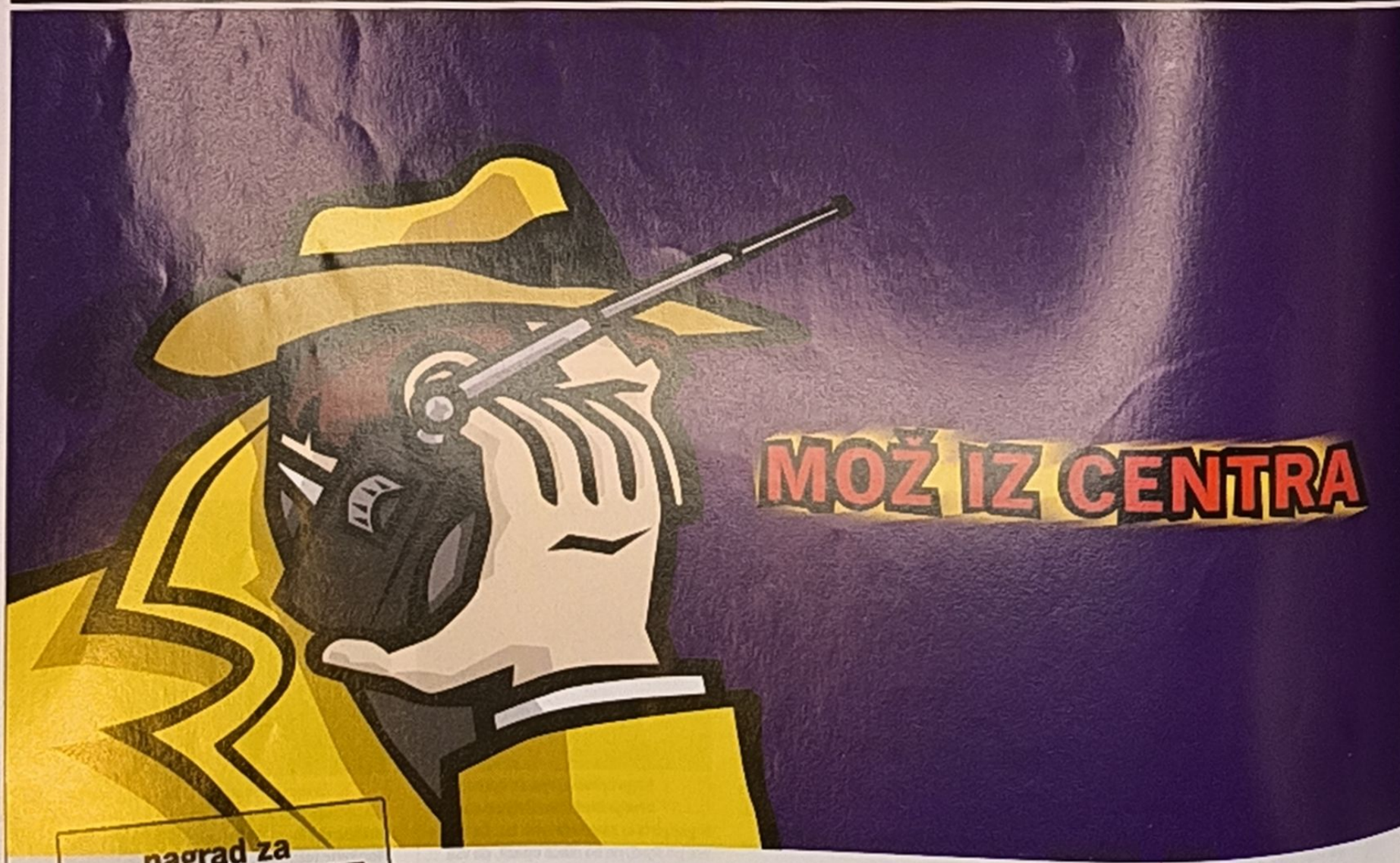
Novi naročniki revije PC Format v sodelovanju z podjetjem Aroba d.o.o. prejmejo 20% popusta na določenih modelih telefonov, faksih in tiskalnikih, ter 10% na avdio-video komponentah Panasonic.
Omenjeni popusti veljajo za plačilo v gotovini. Popust velja na cenik z dne 1.9.2002.



Panasonic

SC-HT75

Aroba d.o.o., Šmartinska 152, BTC hala E, 1000 Ljubljana Tel: 01/5484848. Fax: 01/5484849, splet: www.aroba.si



nagrad za
1 milijon SIT

Samo v vašem mestu in na postaji Center

103.7 MHz

Google™ na poti

Pohajkujoči splet

Hej, WAP! Sedaj lahko tudi ti uporabljaš Google. Ja, in tvoj lastnik bo vedno na tekočem.

Nikar ne poslušajte kritikov WAPa – tale podcenjena mobilna tehnologija je zelo uporabna za iskanje voznih redov vlakov, sporedov kinematografa in pregledovanje monokromatskih GIF-ov lepih deklet (khm). Ampak "ubijalska aplikacija"? WAP servis iskalnega kralja deluje tako kot spletna različica – vendar ima kopico trikov, ki na mobilniku olajšajo iskanje. Privzeta vrednost je, da iskalnik išče po svoji običajni podatkovni bazi, zadetki pa so razporejeni po zelo dobrem algoritmu. Drugače pa lahko iskanje omejite na šest milijonov WAP-u prijazni strani. Druga uporabna značilnost je Googlova tehnologija on-tap, s katero namesto slovenia vtipkate 75683641 in iskalnik bo vedel kaj iščete. To je uporaben trik, ki ga imajo uporabniki v ZDA zelo radi, kjer so mobilniki s prediktivnim vnosim besedila manj pogosti. **PCF**

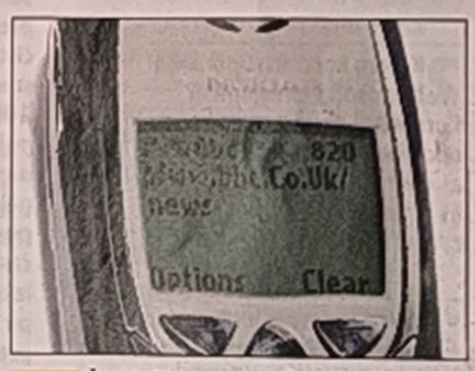
>>ŽELITE WAPATI?

Štirje koraki po Googlu na dosegu vaših prstov.

01 **Ko je vaš mobilnik konfiguriran za WAP, ustvarite nov bookmark z imenom Google in ga nastavite na naslednji URL: www.google.com/wml. Naložite stran in vnesite iskalne parametre. Čez nekaj sekund se prikaže prvih pet rezultatov.**

02 **Google prikaže prvih deset črk imena strani. Kliknite nanjo in ne boste deležni običajne zmede, temveč lepo okleščene strani z nujnimi informacijami.**

03 **Prebijte se do Search Options in naleteli boste na možnost preiskovanja spleta za mobilnike. Tako boste našli WAP strani, na katerih je večja verjetnost da boste naleteli na vozne rede vlakov in sezname koncertov.**



04 **Če si želite eno od svojih priljubljenih strani ogledati na mobilnem telefonu, izberite Go to URL in vtipkajte naslov. Držite se besedilnih strani kot je Mobitelova WAP stran in nad prikazanim boste navdušeni.**

ČE WAP NE WAPA

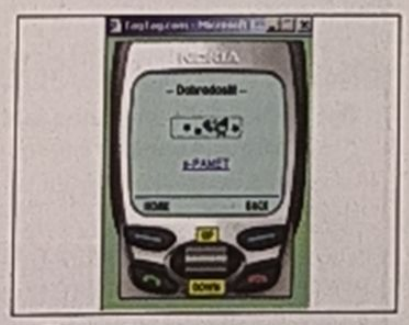
WAP NE DELUJE?

Naj vam pomaga vaš operater...

Mobitel 041 700700
Si.mobil 040 4040
Vega 070 777777

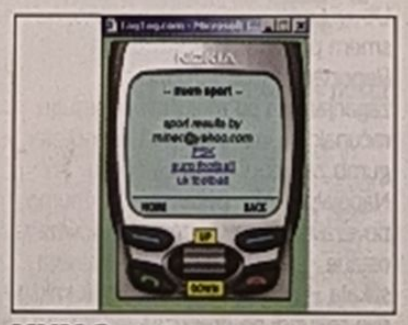
>>NAJBOLJŠI WAP

Katere druge WAP strani so vredne ogleda?



e-Pamet
http://wapwap.pinkponk.com/sch

WAP portal za pošiljanje SMS-ov, mednarodnim železniškim voznim redom, novicami, e-pošto in še čim. Prva izbira za WAP navdušence.



MXM Sport
http://tagtag.com/mxm

Rezultati športnih dogodkov iz celega sveta: NBA, NHL, MLB, NFL, WNBA, MLS, skoraj vse evropske nogometne lige, tenis itd. + novice iz sveta športa).

Mobisux WAP portal
http://wap.sux.nu

Dnevne novice iz sveta mobilne telefonije, dlančnikov, pomembni časopisni članki, testi dlančnikov in mobilnih telefonov, nasveti in pomoč pri WAP ter GPRS.

→VIJAKI&ZOBNIKI

→TEŽAVNOSTNA STOPNJA
Vas je dovolj v hlačah?

→POVZETEK
Kaj boste dosegli s tem vodičem?

- **Po Googlu boste iskali preko WAP**
- **Preko mobilnika boste obiskovali spletne strani**
- **Izvedeli ste za tri uporabne WAP strani**

→PRIHRANITE ČAS
Nasveti za rešitev pred stresom

Nastavite si stran www.466453.com (GOOGLE) in si jo priredite tako, da bo pritiske na tipkovnico prevajala v besedilo.

Po podatkih BSA je na Kitajskem kar 96 % poslovne programske opreme piratske. Po podatkih iste agencije, ima le Vietnam višjo stopnjo piratstva – kar 98 %.

Vprašajte Boštjana...

Odgovori na vaša vprašanja

Boštjan Uršič

HITRI KVIZ

Do kod seže vaše znanje?

1 Kateri izvršni program morate zagnati, če želite Windows 95 nadgraditi z XP?
a) Winnt32.exe
b) Setup.exe
c) Setup32.exe

2 Katero končnico uporablja Microsoft Management Console za shranjevanje uporabniških konzol?
a) .con
b) .mmc
c) .msc

3 Kateri program iz ukazne vrstice v XP Pro pretvori osnovni disk v dinamični disk?
a) Fsutil
b) DiskPart
c) Convert

4 Katera mapa administratorjem v XP omogočajo dostop do sistemske korenske mape?
a) IPC$
b) NETLOGON$
c) ADMIN$

5 Kaj se zgodi z ostalimi tiskalniškimi posli v čakalni vrsti, ko začasno zaustavite tiskanje?
a) Še naprej se tiskajo normalno.
b) Čakajo, da se tiskalniški posel nadaljuje.
c) Njihova prioriteta v čakalni vrsti naraste.

Odgovori na strani 103.

Pomoč je na voljo tukaj!

Obilica neprespanih noči, zanemarjena brada in lasje – samo za vas se je Boštjan spustil v globoko brezno računalniških težav.

STROJNA OPREMA

NAKLJUČNE SMRTI

Pozdravljeni! Imam eno težavo, pri kateri ste mi vi zadnje upanje. Moj računalnik se nenadoma zatemni, kot takrat ko izgubite signal, vendar pa občasno še vedno prejema elektriko, včasih pa se čisto izključi – zadnje je pravzaprav standard. Uporabljam Windows 2000, pri katerih se neprestano pojavlja modri zaslon smrti z napako, o kateri sem prebral, da se najpogosteje dogaja ob okvarjenem pomnilniku. Žal ga še nisem imel časa nadomestiti, zato se mi PC izklaplja vsaj 1-2 krat na dan. Sedaj pa se je dogodilo še nekaj novega: pred tem sem lahko računalnik ponovno zagnal in pognal scandisk, sedaj pa računalnik izdihne, vendar ga ne morem izključiti drugače, kot da iz napajalnika iztaknem kabel za napajanje. Nato pa računalnik spet vključim in komponente dobijo tok, vendar POST sploh ne zapiska in računalnik se obesi. Spet drugič pa vse skupaj deluje in lahko uporabim gumb za vključitev/izključitev na ohišju, vendar je to bolj poredko. Za božjo voljo, pomagajte!

Leon, Škofljica

Ubogi Leon, vam pa res ni lahko, če smem parafrizirati nesmrtnega Reporterja Milana. Težave z zaganjanjem po izključitvi ali sesutju računalnika imajo skupen imenovalec – gumb za vklop/izklop na ohišju. Napajalniki ATX potrebujejo trenutno povezavo, da se vključijo. Če povezava ostane – recimo zaradi okvarjenega stikala – potem tega napajalnik kakšni dve sekundi ne prepozna, potem pa se izključi. Nato je potreben celoten ciklus izključitve/vključitve (recimo da iztaknete napajalni kabel) preden se bo aktiviral in spet iskal signal s stikala.

Je torej možno, da imate okvarjeno stikalo? V tem primeru vam lahko pomaga lokalni računalniški servis, seveda jih prej obvestite o težavi, da vam po možnosti računalnik še fizično pregledajo. Lahko pa nekaj storite tudi sami: odprite ohišje, vključite računalnik in iz delujoče osnovne plošče iztaknite kabel, ki vodi iz stikala za vklop. Sedaj iz napajalnika izvlecite napajalni kabel in ga potem spet priključite. Če se ne bo zgodilo nič, začnite sumiti osnovno ploščo ali pa napajalnik – čas je za obisk lokalnega računalniškega servisa, kjer naj preverijo tudi pomnilniške module, ki so najverjetneje krivi za sesuvanje operacijskega sistema.

STROJNA OPREMA

ZAKAJ JE MOJEMU RAČUNALNIKU TAKO VROČE?

Imam Asus A7N8X z naborom nForce, Athlon XP 2400+, 512 Mb DDR PC333 in GeForce 4 Ti 4400 – torej čisto spodoben računalnik, kateremu je manjkala ena sama stvar: močnejši napajalnik. Vašega kolega Andreja Potočnika sem vprašal za mnenje o nakupu in priporočil mi je Enermaxov model s 460 W. Potem ko sem namestil to čudo od napajalnika, je moj računalnik vstopil v zono somraka: procesor se segreje na 210 stopinj in računalnik se skoraj nemudoma izključi. Takt sistemskega vodila sem že poskušal nastaviti na 100 MHz, vendar takrat traja le malce dlje preden se računalnik izključi. Na procesor sem namestil TT Volcano 9, vendar nič ne pomaga. Prav tako se pojavlja napaka "Warning CPU have Overspeed". Obupan sem!

Opteron, elektronska pošta

210 stopinj Celzija? Hudiča,

Kratki namigi

Če želite pogonom v WinXP dodeliti črko, kliknite na **Start → Control Panel → Administrative Tools → Computer Management → Disk Management**. Z desnim gumbom miške kliknite na pogon in izberite **Change Drive Letter and Paths**.

>>ATI 9700
Vpogled v tehnologijo 3D grafike

CHARISMA ENGINE 2.0
Naslednja generacija pogona za pretvarjanje scene in osvetljevanje.

HYPERZ 3
Prihrani vitalno pasovno širino pomnilniškega vodila, tako da pretaka več podatkov.

TRUFORM 2.0
S povišanjem teselacije poligonov zgladi površine.

SMOOTHVISION 2.0
Zmehča žagaste robove in izboljša kakovost tekstur, ne da bi trpele zmogljivosti.

HYDRAVISION
Na eno samo kartico priključite več monitorjev.

VIDEOSHADER
Omogoča predvajanje videa z učinki piksel senčnikov v realnem času.

FULLSTREAM
Odstrani popačenja iz internetnega pretočnega videa.

SMARTSHADER 2.0
Programirljivi piksel in verteks senčniki s 16 teksturami na prehod.

Terminatorju seveda takšna temperatura ne bi škodila, vašemu silicijevemu kebru pa dobesedno gori pod nogami. Običajno obstajajo trije razlogi za tako velikansko pregrevanje procesorja: previsok takt sistemskega vodila, kar očitno v tem primeru ne more biti krivec, saj ste procesorju spustili takt FSB na 100 MHz. Drugi razlog je lahko nepravilno nameščen hladilnik – preverite ali je pravilno pritrjen na procesorsko podnožje in ali ste na jedro procesorja nanesli dovolj termalne paste. Naslednja na seznamu osumljenih je previsoka napetost procesorskega jedra (VCore) in Asus že tako slovi po tem, da so te napetosti pri njihovih ploščah nekoliko višje, kot pri ostalih proizvajalcih.

O težavi sem povprašal tudi prijatelja na servisu uvoznika za Asusove plošče in povedal mi je, da so s tem Asusovim modelom same težave – tudi sam jo je preizkusil in ob zagonu računalnika se je vedno pojavljala napaka "CPU Overspeed", računalnik pa se je sesuval kot za stavo. Poskusil je vse – od menjave napajalnika, procesorja, grafičnih in zvočnih kartic ter operacijskih sistemov, vse dokler ni odkril da se plošča kolikor toliko stabilno obnaša le s Samsungovimi pomnilniškimi moduli CAS2.5 DDR. Plošča za množice? Morda pojutrišnjem.

OPERACIJSKI SISTEM

WINDOWS XP SE NOČEJO NAMESTITI

Pozdravljeni, sestavil sem si računalnik z Athlonom XP 1700+, 256 Mb DDR pomnilnika, GeForce4 MX 460, 60 Gb trdega diska in enoto CD/DVD. Težave se pričnejo, ko na računalnik poskušam namestiti Windows XP, saj se tedaj sistem prične obnašati obupno počasi, saj samo prva faza namestitve (ustvarjanje map in kopiranje datotek) traja kakšnih 50 minut. Računalnik dokončno zmrzne 7 minut pred koncem druge faze (do tedaj namestitev traja kakšni 2 uri). Sistem sem poskušal namestiti tako na datotečni format FAT32 kot na NTFS. Sem pa ugotovil, da je moja plošča oblikovana za Athlon XP 2000+ in višje, jaz pa imam le 1700+. Se težava skriva tukaj?

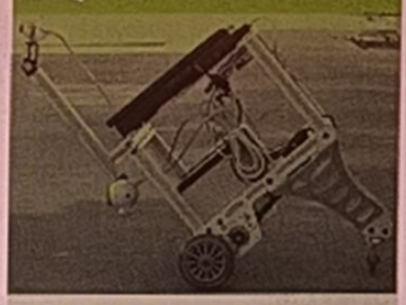
Ljubo, elektronska pošta

Uh, kakšen obup – nov računalnik in nov operacijski sistem, ki se med seboj nočeta razumeti. Windows XP so zelo izbirčni glede nastavitve BIOS-a, zato se najprej odpravite tja. Velika možnost je, da imate izključen medpomnilnik L2, obenem pa lahko sistemsko vodilo teče le s taktom 100 MHz. Zakaj takšna predpostavka? Če v priročniku izrecno piše, da je vaša plošča oblikovana za XP 2000+ in višje, potem Athlon XP

Kratki namigi

V Notepadu odprite **C:\Windows\Inf\Sysoc.ini** in pod **[components]** poiščite **msmsgs=msgrocm.dll, Oc Entry, msmsgs.inf, hide, 7**. Odstranite **hide**, vendar ne vejice. Sedaj se je Messenger pojavil v modulu **Add/Remove programs**.

FAQ



Osebni roboti

Mar sem pravkar skozi črvino prišel v prihodnost?
Ne, niste. Vaš osebni robotski služabnik je na voljo v trgovinah po sprejemljivi ceni 600 EUR.

To je super! Saj ne gre za kakšno neumno igračko v slogu Aiba?
Ne. ER1 podjetja Evolution Robotics (**www.evolution.com**) sploh ni podoben psu.

Torej je humanoid?
Pravzaprav je nekakšen voziček na treh kolesih.

Ima pa roke, kajne? In lahko se vzpenja po stopnicah in meša martinije z vodko?
Ne, to je trikolesni voziček s spletno kamero namesto očesa. Akumulator ima zadostno kapaciteto, da ga tri ure poganja po ravni površini, obenem pa lahko prepozna preproste stvari, kot je škatla ali barva vaše srajce.

Hmm, za to pa res ne potrebujem služabnika. No, verjetno za 600 EUR tudi ne smem pričakovati kaj več.
Potrebujete še prenosnik z Windows, ki nadomešča robotove možgane.

Ah.
Dobite pa ga v sestavljivi obliki. Že sestavljen stane 100 EUR več.

Vendar pa stavim, da se da z njim početi veliko zanimivih stvari, kajne?
Evolutionova marketinška skupina na spletni strani ponuja 25 predlogov, ki vključujejo beta testiranje programskega razvojnega okolja, na robota pa lahko prilepite glavo lutke in ER1 staršem predstavite kot punco.

Tooo! To ni ravno C3PO iz Vojne zvezd, kaj?
No, predlagajo tudi, da na robota namestite rakete in ga spremenite v samostojni raketni sistem.

No, to pa je že nečemu podobno!
Vendar vam ne priskrbijo raket. Ali vam povedo kako to storite.

1700+ seveda ne deluje zadovoljivo. Pravzaprav je serija XP 1700+ najslabša v AMD-jevi zgodovini in nadgradnja na 2000+ niti ni tako visok izdatek. Seveda pred tem odpišite še običajne osumljence: v BIOS naložite privzete vrednosti (pazite na zgoraj omenjeni postavki – L2 Cache mora biti vključen, sistemsko vodilo pa nastavljeno na 133/133 MHz).

OMREŽJE

TRDOŽIVE DATOTEKE

Pozdravljeni, pišem vam zaradi težave, do katere prihaja na mojem službenem računalniku, priključenem na lokalno omrežje. Ko poskušam iz svojega računalnika, ki poganja Windows XP, zbrisati datoteko v deljeni mapi na strežniku Windows 2000, dobim sporočilo " Error Deleting File or Folder. Cannont delete filename: It is being used by another person or program. Close any programs that might be using the file and try again." Datoteka ni odprta na nobenem računalniku, vendar jo strežnik uvršča na seznam odprtih datotek. Tedaj pač preprosto prekinem povezavo do datoteke in jo zbrišem, kar pa je nadležno opravilo. Če mi boste znali pomagati, vam s sodelavci častim pivo!

Janko Senožičnik, elektronska pošta

Ah, gospod Senožičnik, niste ne prvi in ne zadnji, ki ga je doletela takšna težava. Do nje namreč prihaja vedno, ko poskušate z Windows XP delovne postaje brisati datoteko s strežnika Windows 2000, pojavlja pa se v več oblikah: včasih datoteke preprosto ni mogoče zbrisati ali pa vse skupaj traja nenormalno dolgo. Prav tako obstajata dve "rešitvi": prva je pač takšna, da žal ne morete storiti ničesar, razen da datoteko ročno brišete na strežniku, pri drugi pa morate imeti nameščen Norton AntiVirus. Če imate namreč NAV nameščen tako na strežniku, kot na odjemalskem računalniku, do teh težav prihaja redno in poznajo jih tudi pri Symantecu (članek 2001062763636948 na njihovi spletni strani za tehnično podporo). Rešitev je, da na obeh računalnikih izključite realnočasovno zaščito, je pa res da boste potem ranljivi za morebitne virusne napade. V tem primeru zaščitite le računalnik, ki je neposredno povezan z internetom, na ostalih pa datoteke po potrebi ročno preglejte. Veliko uspeha vam želim.

INTERNET EXPLORER

POČASNI INTERNET EXPLORER

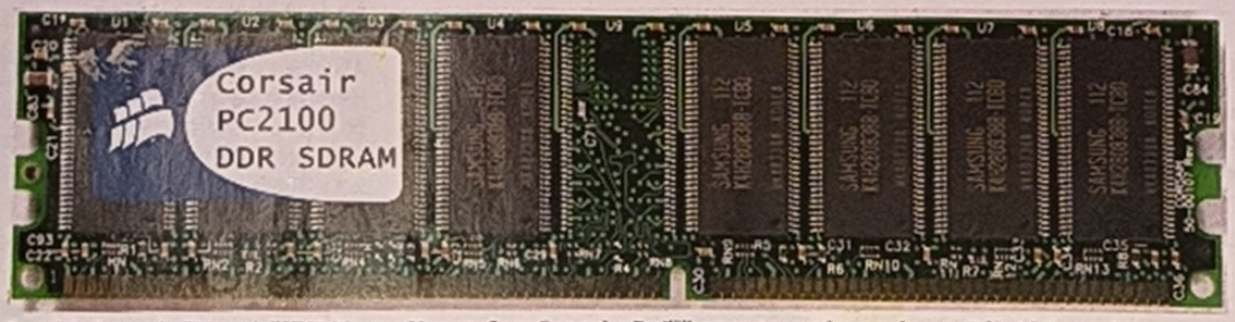
Zdravo, imam dve vprašanji: ko v Windows XP naložim Internet Explorer 6 SP1, si za nalaganje vzame dodatne 3–4 sekunde. Vem, da to sicer ni bog ve kakšna težava, vendar se je to pričelo dogajati iz čistega miru – nisem namestil nobenega dodatnega programja oziroma se igral z nastavitvami. In ko se program naloži, počaka še dodatnih 5 sekund, v naslovnem traku pa piše "Enter in Web address or Keyword Here". Mar veste, zakaj se to dogaja?

Štefan, elektronska pošta

Kljub Service Packu za Internet Explorer je ta program na nekaterih računalnikih še vedno precej nestabilen in tudi ko ni tako, se zna obnašati zelo čudno. V vašem primeru sicer ne gre za bog ve kakšno težavo, temveč za čisto nadlego: ob zagonu se IE poskuša povezati z domačo stranjo, če pa je računalnik "okužen" s spyware in reklamnimi programi, je zagon še toliko daljši. Za začetek spremenite bližnjico tako, da IE ob zagonu ne bo iskal domače strani: **"C:\Program Files\Internet Explorer\iexplore.exe" – nohome**. Sedaj pa s spletne strani **www.lavasoft.com** snemite programček *Ad-Aware 6.0* in preglejte računalnik za motečimi spyware programi.

Kratki namigi

Če želite v Windows XP hitro zamenjati sliko na zaslonu za prijavljanje, kliknite na **Start** in kliknite na sliko na vrhu menija.



Corsairjevi pomnilniški moduli XMS (Xtreme Memory Speed) so eni najboljših na svetu, vendar so pri nas redki kot žabe z zobno protezo. Škoda, kajti NF7 jih krvavo potrebuje.

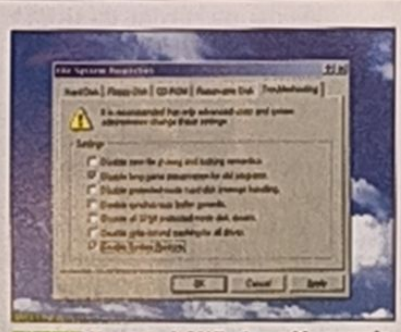
STROJNA OPREMA

ABITOVA NOČNA MORA

Ahoj, zadnje dni se ukvarjam s precej bizarno težavo: sem namreč lastnik osnovne plošče Abit KT7A in ker v prostem zelo času rad igram igre, sem se odločil nadomestiti svoj starikavi Vodoo3 3000 z novejšim Inno3D GeForce3 MX440, istočasno pa sem zamenjal še procesor (AMD Athlon XP 1600+). In kaj se je zgodilo? Ko sem po

>>GREMO, GREMO, ME ŽE NI VEČ

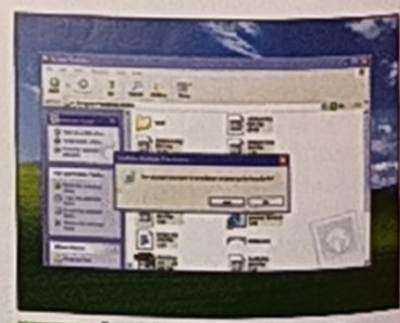
Kako se znebim črva W32.Goner.A@mm?



01 **Uporabniki Windows Me morajo izprazniti medpomnilnik System Restore, saj se lahko okužene datoteke shranijo tudi tja. Z desnim gumbom miške kliknite na My Computer in izberite Properties → Performance → File System → Troubleshooting → Disable System Restore. Računalnik ponovno zaženite in spet omogočite System Restore.**

02 **Računalnik zaženite v varnem načinu, da zagotovite, da črva ni v pomnilniku. Uporabniki NT, W2K in XP preprosto uporabite kombinacijo [Ctrl]+[Alt]+[Del], s katerim vključite task manager in med procesi poščite gone.scr in pentagone. Na obeh datotekah kliknite na End Task.**

03 **Poženite regedit in iz HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\Current Version\Run izbrišite vrednost C:\Windows\System\gone.scr. Tako se črv ob ponovnem zagonu ne bo več naložil.**



04 **Črv zbriše ključe nekaterih protivirusnih programov, ki jih boste morali ponovno namestiti. Prepričajte se, da ste naložili najnovejše popravke, nato pa preglejte diske. Izbrišite datoteke, ki se pojavijo, in ponovno namestite izbrane datoteke oziroma Windows.**

zamenjavi prižgal računalnik, je moj napajalnik odletel v večna lovišča. Zato me zanima ali nisem pretiraval z voltažo na vodilu AGP– ne vem ali je 1,5 V ali pa 3,3 V?

Robert Majerič, Maribor

Vtič AGP na Abit KT7A je izdelan po specifikaciji AGP 2.0 4x, kar pomeni, da napetost znaša 1,5 V. Tudi GeForce MX440 ustreza navedenim specifikacijam (na pozlačenih kontaktih sta dve zarezi, kar nakazuje na napetost 1,5 V), zato močno dvomim, da je za uničenje napajalne enote kriva grafična kartica.

Zato pa me malce bolj skrbi zamenjava procesorja: KT7A je na voljo v večih različicah in modelov 1.0, 1.1 ali 1.2 ni mogoče nadgraditi s procesorjem Athlon XP – za kaj takšnega si morate lastiti revizijo 1.3 ali višjo. Žal Abit temu vprašanju ne namenja veliko pozornosti, zato pa so napisali, da v nekaterih primerih takšne nadgradnje delujejo, vendar se lahko prej ali slej poslovite od osnovne plošče. Trdijo namreč, da je AMD na Athlonih XP izvedel majhno spremembo, ki se ne razume za nadgradnjami BIOS-a za osnovno ploščo. Če za sesutje vašega napajalnika ne moremo okriviti grafične kartice, gremlinov ali pa napajalnika samega, potem bi se znala težava skrivati prav tukaj. Ali pa se popolnoma motim in je šlo za čisto naključje?

Kratki namigi

Če v modulu **Search** v Windows XP kot iskalni kriterij namesto **Documents...** izberete **All Files and Folders**, bo operacijski sistem datoteke iskal tudi v Recycle Binu.

ADSL

ADSL NA DRUGO POTENCO

Imam dva računalnika in na obeh potrebujem dostop do interneta. En računalnik je že zvezan na ADSL, na drugega pa nameravam priključiti ADSL modem, ki sem ga dobil od bratranca. Sedaj me zanima, kako lahko na isto povezavo priključim še drugi modem in ali bosta oba računalnika istočasno povezana na internet?

Ricky, elektronska pošta

Zanimiva zamisel, vendar pod normalnimi pogoji povsem neizvedljiva. To pa zato, ker SiOL na eno povezavo izda le en internetni naslov (znan tudi kot IP naslov), dve napravi pa ne moreta imeti enakega naslova. Pri SiOL-u vam bodo z veseljem prodali še eno ADSL povezavo, vendar pa tega nikar ne storite, saj lahko oba računalnika povežete z internetom čisto brezplačno.

Za začetek morata oba računalnika biti v lokalnem omrežju (lahko sta neposredno povezana ali pa uporabljata vozlišče). Na računalniku, ki že ima ADSL modem, morate omogočiti deljenje internetne povezave (postopek se med različicami Windows razlikuje, opisan pa je bil pred tremi številkami), vendar mora imeti odjemalski računalnik dostop do strežnika.

Drugi način je, da si omislite usmerjevalnik in v tem primeru mora biti vključen le računalnik, s katerim želite dostopati do interneta, vendar je naprava precej draga in se v omrežju dveh računalnikov definitvno ne izplača. Ne glede na način deljenja interneta se pasovna širina ADSL deli med računalnike, ki dostopajo do interneta.

1c, 2b, 3b, 4a, 5b

Garancija 3 - leta doplačilo 35.000 SIT + ddv

WEBSHOX PER4MANCE
14,1" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1024 x 768
Intel Celeron 1,7GHz
256MB DDR delovnega pomnilnika
Trdi disk 30GB
CDRW/DVD enota
Disketna enota
Nabor čipov SiS M650 do 32MB
Zvočna k. 16bit full duplex
TV izhod, 2 x USB, Drsna plošščica
IrDA, Smart Li-ion baterija
Vgrajen fax modem 56k
Vgrajena mrežna kartica 10/100
Fire Wire IEEE 1394
Prenosna torbica
Op. sistem Windows XP Home
339.900 - 359.900 SIT

GERICOM XD
14,1" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1024 x 768
Mobile Intel Pentium4 1,8GHz
256MB DDR delovnega pomnilnika
Trdi disk 30GB
CDRW/DVD enota
Nabor čipov SiS M650 do 32MB
Zvočna kartica 16bit, full duplex
PCMCIA 1 x Type II
TV izhod, 3 x USB 2.0, Drsna plošščica
IrDA 1.2, Smart Li-ion baterija
Vgrajen fax modem 56k
Vgrajena mrežna kartica 10/100
Wireless mrežna kartica
Fire Wire IEEE 1394
Prenosna torbica Case Logic NCC-3BL
Op. sistem Windows XP Home
30mm x 312mm x 256mm
Teža 2.9kg
399.900 SIT << AKCIJA!
OHIŠJE IZ MAGNEZIJEVE LITINE ODPOREN NA UDARCE

BELLAGIO
14,1" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1024 x 768
Intel Celeron 1,7GHz
256MB DDR delovnega pomnilnika
Trdi disk 30GB, CDRW/DVD enota
Nabor čipov SiS M650 do 64MB
Zvočna k. 16bit full duplex
2 x USB, Drsna plošščica
Li-ion baterija
Vgrajen fax modem 56k
Vgrajena mrežna kartica 10/100
Prenosna torbica
Op. sistem Windows XP Home
274.900 - 314.900 SIT

GERICOM MASTERPIECE
15" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1400x 1050
Intel Pentium4 2,4GHz, 512KB
512MB DDR delovnega pomnilnika
Trdi disk 40GB
CDRW/DVD enota
Grafika ATi Radeon 9000 Mobility 64MB
Zvočna kartica 16bit, full duplex
PCMCIA 1 x Type II
TV izhod, 4 x USB, Drsna plošščica
IrDA, Smart Li-ion baterija
Vgrajen fax modem 56k
Vgrajena mrežna kartica 10/100
Fire Wire IEEE 1394
Prenosna torbica
Op. sistem Windows XP Home
469.900 SIT

SISTEMI

anni DIAMANT
Osnovna plošča: Osnovna plošča z integrirano zvočno in mrežno kartico + USB2.0
Procesor: INTEL PENTIUM 4 2.4 GHz
Delovni spomin: DDRAM 512 MB, 333 MHz
Trdi disk: 80 GB, 7200 obr
CD-ROM: DVD 16x/48x 20040BA
Disketna enota: 3,5"
Grafična kartica: GeForce MX440, 64 MB + TV out
Ohišje: MIDI TOWER ATX
Tipkovnica: Multimedijska
Miška: Logitech Pilot optična
Podloga:
Zvočniki: 380W
Operacijski sistem: WINDOWS XP Home ANTIVIRUS 2002
Cena: (brez monitorja) 213.180 SIT

anni BISER
Osnovna plošča: Osnovna plošča z integrirano zvočno kartico
Procesor: INTEL CELERON 1,7 GHz
Delovni spomin: DDRAM 256 MB
Trdi disk: 40 GB, 7200 obr
CD-ROM: 52x
Disketna enota: 3,5"
Grafična kartica: GeForce2 MX400, 64MB
Ohišje: MIDI TOWER ATX
Tipkovnica: Multimedijska
Miška: Logitech Pilot
Podloga:
Zvočniki: 200W
Operacijski sistem: WINDOWS XP Home ANTIVIRUS 2002
Cena: (brez monitorja) 141.810 SIT

anni CIRKON
Osnovna plošča: Osnovna plošča z integrirano grafično, zvočno in mrežno kartico
Procesor: INTEL CELERON 1,7 GHz
Delovni spomin: SDRAM 256 MB
Trdi disk: 30 GB, 7200 obr
CD-ROM: 52x
Diskretna enota: 3,5"
Ohišje: MIDI TOWER ATX
Tipkovnica: Multimedijska
Miška: Typhoon avtosvrol, PS2
Podloga:
Zvočniki: 200W
Operacijski sistem: WINDOWS XP Home ANTIVIRUS 2002
Cena: (brez monitorja) 120.340 SIT

intel inside pentium 4

AOC
LCD MONITORJI
15" LCD 81.990 SIT
17" LCD 124.990 SIT

anni
Podutiška 92, 1000 Ljubljana
www.anni.si
info@anni.si
01 583 99 99
01 519 98 01

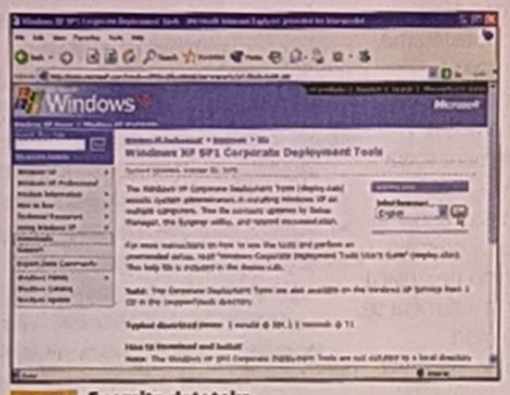
NOVI, SLOVENSKI BLAGOVNI ZNAMKI CD-R MEDIJEV: PISANKA IN ULTRA 48X.
SLIM = 99 SIT
TORTA 25 = 1.890 SIT (DOBRIH 75,6 SIT/KOS)
TORTA 50 = 3.690 SIT (73,8 SIT/KOS)
TORTA 100 = 6.990 SIT (69,9 SIT/KOS)

Nasveti za Windows

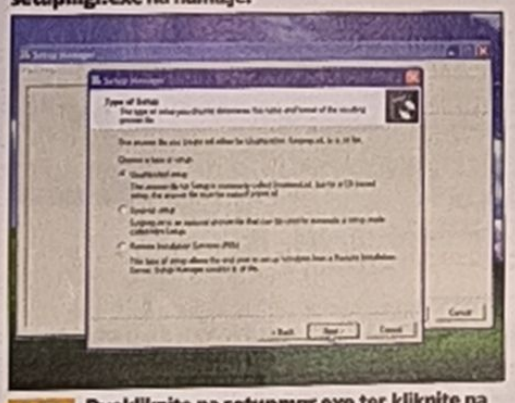
Hitri vodiči Prevzemite nadzor nad sistemom.

>>NAMESTITE WINDOWS XP

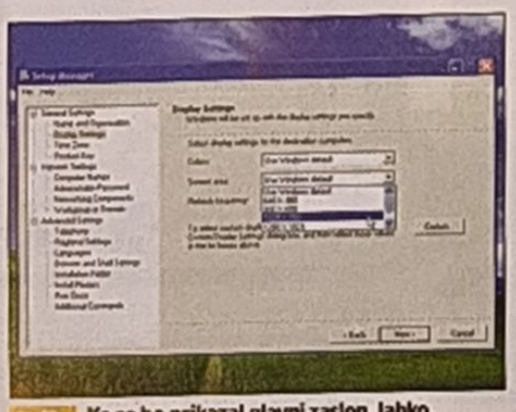
Olajšajte si delo z avtomatizacijo namestitve Windows XP s pomočjo te brezplačne datoteke.



01 Snemite datoteko **xpsp1deploytools_en.cab** z **www.microsoft.com/WindowsXP/pro/downloads/servicepacks/sp1/deploytools.asp**. Dvokliknite nanjo in povlecite datoteko **setupmgr.exe** na namizje.



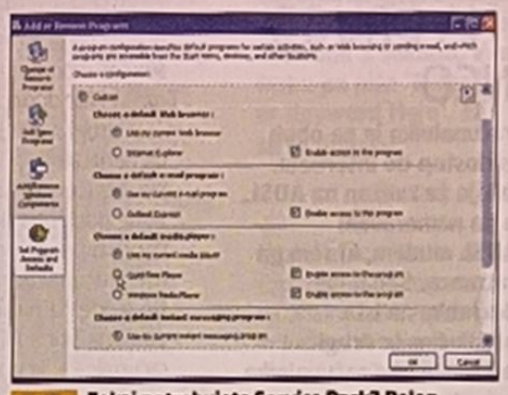
02 Dvokliknite na **setupmgr.exe** ter kliknite na **Next**. Prebijte se skozi uvodna okna in poskrbite, da boste izbrali nenadzorovano namestitev, ki bo namestila Windows s CD-ja.



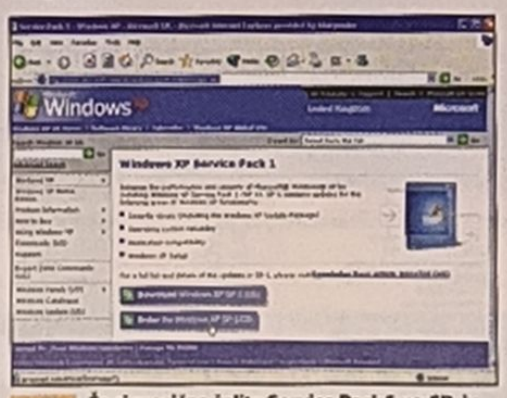
03 Ko se bo prikazal glavni zaslon, lahko nastavite vse lastnosti procesa namestitve XP. Ko boste zadovoljni z izbranimi nastavitvami, shranite vašo datoteko kot **winnt.sif**, tako da jo lahko uporablja namestitveni program na CD-ju.

>>NAMESTITE SERVICE PACK1

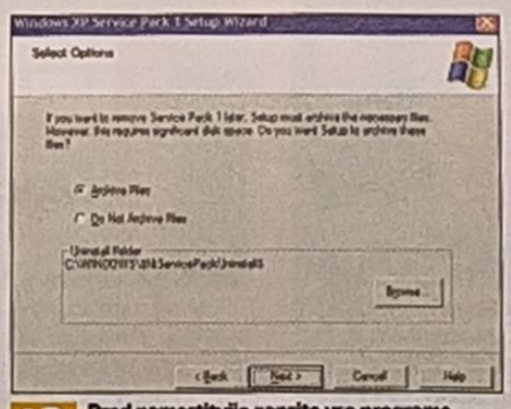
Si želite nadgraditi Windows XP brez da bi kar koli sneli z interneta? Mi to znamo...



01 Zakaj potrebujete Service Pack? Poleg popravkov za hrošče in varnostnih nadgradenj vključuje tudi izbiro, katere programe želite prikazati v meniju Start in na drugih mestih – to novo možnost lahko najdete v **Add/Remove Programs**.



02 Če si resnično želite Service Pack1 na CD-ju, pokličite Microsoft na 01 5853 449, kjer vam bodo dali vse potrebne informacije za naročilo CD-ja.

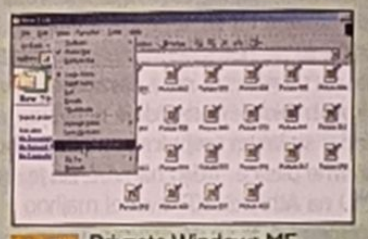


03 Pred namestitvijo zaprite vse programe, vključno s protivirusnimi orodji. Zaženite CD in izberite možnost **Archive Files**, če menite, da boste SP1 v prihodnosti morali odstraniti. Po koncu namestitve ponovno zaženite računalnik in to je vse.

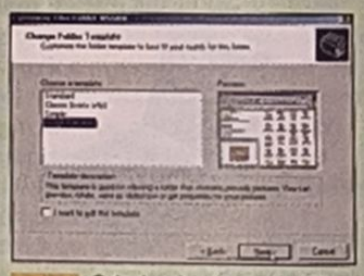
GLEJ IN SE UČI

PREDOGLED SLIK KJER KOLI

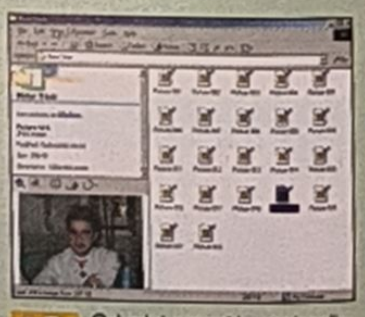
Vklopite predogled slik za vse mape v Windows ME.



01 Privzeto Windows ME omogočajo predogled slik samo v mapi **My Pictures**. Če želite to možnost razširiti na mape po lastni izbiri, odprite želeno mapo v **My Computer** in izberite **View→Customize this Folder...**



02 Odpri se bo čarovnik. Kliknite na **Next** in izberite **Choose or Edit an HTML template for this folder** ter ponovno kliknite na **Next**. Izberite **Image Preview**, kliknite **Next** in nato še **Finish**.



03 Od zdaj naprej boste imeli v vseh mapah možnost predogleda slik, kot vam jo ponuja mapa **My Pictures**. Če želite povrniti privzeto stanje, ponovno izberite **View→Customize this Folder...** in nato še možnost **Remove customisations**.

>> Odgovori

Pisma / Elektronska pošta

pisma@pcformatslo.net

Skupina Afera

En lep rokerski pozdrav vsem v uredništvu, še posebej pa g. Vidergarju, ki ni le legenda *Quake* scene, temveč očitno tudi rock zvezda. Zelo sem bil presenečen ko sem na *PC Formatovem* DVD-ju našel videospot meni neznane skupine Afera in čeprav me je slovenska glasbena scena že tolikokrat razočarala, sem si rekel: "Pa poglejmo kaj igrajo tile cepci." Ampak, kakšni cepci neki. Afera (po naglasu sodeč morajo izhajati nekje iz zasavskega konca) igra namreč čisto dober rock, obenem pa so naredili zelo lep videospot. Ja, torej bravo fantje, res ste super, slovenska scena rabi še več takšnih bendov kot ste vi in pa Siddharta. Bi pa vprašal dve zadevi: prvič, zanima me kakšen je pravzaprav pomen štiklca Janez in drugič, kje in kdaj fantje naslednjič koncertirajo v Ljubljani?

Žiga Otorepec, elektronska pošta

No, Janez... kaj pa Slovencem pomeni oznaka "Kranjski Janez"? Tukaj gre za provokacijo na slovensko glasbeno sceno, na kateri lahko brez večjega truda uspeš če si tujec (besedilo je peto v enem od jezikov nekdanje Jugoslavije, torej bi morala biti analogija lepo razvidna), Slovenci te pa zasipavajo z denarjem, krznom in dragulji. Slovenskih izvajalcev, s častno izjemo Siddharte in še nekaterih (gre za izjeme, ki potrjujejo pravilo), pa nihče ne povoha, za prodor v tujino pa ponavadi sploh nimajo možnosti. No, nazaj k Aferi: v Ljubljani bodo fantje koncertirali 5. marca in to v klubu K4, medtem ko bodo lahko Štajerci v zagorjanskih eskapadah uživali 11. marca na mariborskem Štuku. Odgovor smo povzeli po besedah g. Vidergarja, ki sprva ni hotel privoliti v objavo pisma, nato pa je pametno ugotovil, da reklama nikoli ne škodi.

Nosljivi PC-ji

PISMO MESECA

Pozdravljeni. Pišem vam zaradi prispevka o nosljivih PC-jih, ki ste ga objavili v prejšnji številki. Zdi se mi, da ste malo preveč optimistični glede vloge, ki naj bi jo imel računalnik v našem vsakodnevnem življenju. Že prispevek o digitalnem domu se mi je zdel nekoliko preveč futurističen, predvsem pa je bil zastavljen iz predpostavke, da ljudje svoje računalo dovolj obvladajo, da si ga bodo znali prirediti kot osrednjo digitalno stičišče svojega doma. Potem pa nosljivi PC-ji: vsekakor ga bodo kupili redki izbranci in techno japiji, kar pa je premalo, da bi te vrste računalništvo postalo pomemben trend – z izjemo MP3 vetrovke, seveda (prebrskal sem eBay, pa mi ni uspelo najti nobenega primerka), ki je dovolj "neračunalniška", da se bo prijela.

Pozabljate tudi na slovenski realizem: pomanjkanje denarja in zasoljene cene računalniških tehnologij. Sicer namizni računalnik že dolgo ni več elektronska igračka, ki bi si jo lahko privoščili le bogatejši sloji, kajti za 130 tisočakov že dobite sestavljeno konfiguracijo z zaslonom (sicer lahko pozabite na igranje *Unreal Tournamenta 2003*, je pa več kot zadovoljivo računalo za brskanje po internetu in obdelavo besedil), za Tablet PC pa zahtevajo vsaj pol milijona tolarjev, zato spet dobivam občutek, da si bodo najnovejše tehnologije ponovno lahko omislili le izbranci. Škoda, ampak takšna so pač načela globalizacije in nove svetovne ureditve. Žal tudi po zaslugi *PC Formata*.

Robert Kodelja, Ljubljana

Dragi Robert, gre za naravni tok evolucije, ki se nam nikakor ne zdi napačen, ima pa začetno stransko posledico, ki ji pravimo "zasoljena cena".

Kot ste ugotovili, so bili tudi namizni računalniki na začetku peklensko dragi, potem pa so zaradi tehničnega napredka in večjega povpraševanja, predvsem pa zaradi učinka konkurence, postajali vse cenejši. Tako je tudi s tabličnimi PC-ji, MP3 vetrovkami, internetnimi hladilniki in podobnim. Mar bi se morali zaradi futurističnega pridiha in drage investicije prenehati poročati o najnovejših tehnoloških dosežkih? Največje bogastvo, ki ga premore vsak posameznik, je znanje in vsaka informacija odpira nova obzorja človekove domišljije.

NAJBOLJŠE S FORUMA

Pisec: \{Virus}/
Tema: Lahko si oddahnemo- klanje bo upravičeno

Dokazi so na mizi.
Sadam je bil poreden.
Amerika je, Bog jo obvaruj, predstavila dokaze o orožju za množično uničevanje.
"Uh..." je zadonelo po svetu. "Ne bodo umrli zastonj".
Pa pogljemo, kaj nam je Colin, ta naš rešitelj, prebral za lahko noč:
satelitski posnetek zrušenega objekta. in zraven je buldožer. očitno tovarna nečesa zahodu nevarnega.
skice premičnih laboratorijev.
vau. obvladajo Photoshop. odlično.
posnetek letala, ki naj bi nekaj sipalo po tleh.
kul.
Posnetki iraških generalov, ki si delijo ukaze o skrivanju orožja.
Potrebujemo: knjigo "Osnove Iraščine" in nekoga, ki bo v slušalko spuščal "šššššššššš" zvoke.
Ok, kaj od tega je resničen dokaz?
Kaj od tega ne bi moglo nastat v Sfx oddelku Pentagona?
najbolj smešno pri vsem pa je, da ima Amerika tone in tone in seveda tone orožja, ki ga je pripravljena uporabit. Preventivno.
ok, kje je smešni del? – če hočemo navohunit podatke o ameriški oborožitvi moramo samo prižgat Discovery.

Za vrati A je T-shirt "I love democracy"
za B pa neprebojni jopič.
Odločimo se skupaj

Vsi Uranovi sateliti so poimenovani po likih iz Shakespearovih del.

>> MOJA SLIKA

Pridno klikajte na svoj PC fotoaparat, saj bo vaš trud nagrajen.

Senzacionalno razkritje: Boštjanova mama nam je poslala sliko g. Izvijača iz njegovih rosnih let. Podobnost je menda očitna, tako da o verodostojnosti slike ne more biti dvoma.

Takole pa izgleda uredništvo PC Formata po vsakodnevnem navalu oboževalcev – policijska zaščita, bodyguard Mr. Payne – pisci pa v najbližjem baru občujejo z oboževalkami.

Dragi fotograf velecenjene navijaške skupine Green Dragons... vijolice, metuljčki, razmišljaj o čem lepem... Tvoj računalnik bom razsekal na kosce! Maribor je šampion (pisca so pristojni organi na silo odstranili iz prostorov).

Tudi ta mesec bomo najboljše pismo in najboljšo sliko meseca nagradili s po 24 pločevinkami energijske pijače Shark. Avtorje izbranih prispevkov ta mesec pozivarno, da nam sporočijo svoj naslov, na katerega naj dostavimo zaboj energije, ostale pa vabimo v ustvarjanje umotvorov, ki vam bodo prinesli nagrado v naslednjih mesecih.

NAJBOLJŠI RAČUNALNIŠKI TABLOID

PC dezin Format.or

Št. 2 | BIZARNEŽA: Ivan "Gmireh" Crni & Gregor "Gladni" Bačka

FORMULA 1 2003: VELIKE SPREMEMBE

FIA Bernie "Drpež" Ecclestone **www.noelectronics.com/nintendo_f1**

Ecclestone je 1992 porekel "F1 ni Nintendo." Danes lahko reče "F1 ni niti Spectrum."

Naš najboljši, najljubši, najlepši, najprepotentnejši Michael Schumaher bo v tej dramatični sezoni štartal s pičlih 16.000 USD vredno čelado. Čeleda naj bi bila zelo tiha, aktualnemu svetovnemu prvaku pa naj bi omogočila vožnjo v popolni tišini (tako se bo tudi rešil Wagnerja, ki ga obožuje Corinna Schumacher). Nemec je seveda navdušen. Kaj tudi ne bi bil, ko se bo lahko po neuspešni sezoni izgovarjal, da ni slišal motorja svojega rdečega kotlička ("Jaz bi šel s Schumacherjem kamorkoli, še posebej v restavracijo." – *Gregor "En zrezek ni dovolj" Bačka*).

Najboljši, najlepši, najvztrajnejši geriatrik Jacques Villineuve je fasciniral že na testih – ubogi Button je vedno pred njim. Le kako je to mogoče, ko bi pa Anglež naj ne imel osnovnih možnosti sedeti v vozilu Formule ena. Postava za ekipo BAR je torej naslednja: 1. Tacuma Sato, 2. Jenson Button, kajti preljubi Villy bo namreč verjetno parkiral ob progi in se odpravil domov (čaka ga lepa prihodnost razvijalca iger po licenci F1).

Pa smo pri Williamsu. Polni denarja, polni znanja, polni ambicij, polni sranja. Berger je že povedal, da je njihov bolid zanič in Ralf se bo počasi odpravil voziti plazmo... oprostite, hoteli smo reči Toyoto, ki se na testih vedno uvršča na prvo mesto – če le dežuje, drugače pa so konstantno na začelju.

In sedaj gremo k rumenim – da, poštarji so enkrat za spremembo naredili spodoben avto, škoda le da ga poganja Fordov agregat (menda gre za predelavo motorja iz Pinta). Še vedno pa ne vedo kako priti do uspeha, kajti Eddie se je odkrižal kamikaze Sata, Fisichella pa bo lahko za svoje spodrsljaje krivil le sebe (ok, in preveč zapečeno lazanjo).

McLaren, ti boš pol (boš pol: pogosto uporabljena besedna zveza v *PC Dezinformatorju* latinskega izvora, predvsem v uporabi s povezavo z arabsko govorečimi prebivalci rimskega imperija). Naš Boštjan sicer trdi, da je to najboljša ekipa v Formuli 1 – kako tudi ne, saj je Montoya že napovedal, da bo svetovni prvak. Torej bo Bokalova v sezoni 2004 svetovni prvak v slalomu ("Ne, Košir bo izdelal celo spodoben glasbeni štikl'c" – *Boštjan "Use Your Illusion" Uršič*)?

Črna barva, črna barva! Kako hudiča se lahko to, kar se dogaja ekipi Minardi, zgodi črnemu vozilu? Vsekakor se nadejamo presenečenja s Fordovimi motorji in jim iz srca želimo, da dobijo pnevmatike razreda F1. Kar nas lepo pripelje do zelene neumnosti s preveč denarja, ki se ji reče Jaguar. Sploh škoda komentirati, nekateri pač dajo več poudarka na... hmm nekateri dajo pač več poudarka... (zelo globoka).

Sauber, stara ekipa, star voznik, polna kapa izkušenj, le še rdeča šasija mu manjka, vse ostalo je od rdečih. "Jaz bom pa vozil Formulo ena in bom vesel, nikoli ne bom zmagal, vendar bom pa mali rdeči kotliček." Frentzen pa se očitno tako udinja vsakomur, ki mu ponuja sedež in tople sendviče.

Modro-rumeni speči velikan, bi rekel naš Miran, še predtem bi seveda dodal en "ulala", vendar več o tem drugič. Govorimo o ekipi Renault F1 Racing, ki vsekakor sodi med boljše, saj so spet sestavili lepo pobarvan dirkalnik s kopico reklam in brez morale. Vsekakor se letos nadejajo uspeha, saj stati na štartni črti sploh ni mačji kašelj.

Japončki se podajo voziti formulo – in dobimo Toyoto. Imajo denar, naredijo avto, gredo na stezo in vse, kar ostane, so slike njihovega vozila v Panasonicovih prodajnih katalogih. In na podlagi tega naj jaz kupim DVD predvajalnik? Ker se Panasonicova Toyota vedno uvršča na začelje (če sploh končajo)? Ni šans.

Ne, tole nista komandosa, ampak le Boštjan in Ivo, ki že od lanskega marca čakata, da se bo mimo njiju pripeljal Michael v rdečem traktorju.

PCF Ocena

↗ Uradna licenca Formule 1, Villeneuvova zadnja sezona

↙ Manj elektronike kot v Ladinih avtomobilih

"Formula 1 ni Nintendo – ni niti več kalkulator iz pralnega praška." **07** %

→ Podrobnosti

FIA pravi "Mi smo Formula 1, naredimo tekmovanje zanimivo, dovolimo en motor skozi celo sezono, opustimo postanke v boksih in postavimo Fast Food Digest' stojnice s 60 % popusti in ekskluzivnimi pravicami za prodajo zdrave vege hrane."

PCF pravi "Medtem ko mi domove digitaliziramo, bo tehnološka kraljica motošporta začela opuščati tehnologijo. Smo res tako daleč, da je uporaba za najhitrejše na svetu postala pretežavna ali pa smo v fazi ko zeleni prevzemajo pobudo nad Formulo 1? Naj kupijo 'F1 za telebane'."

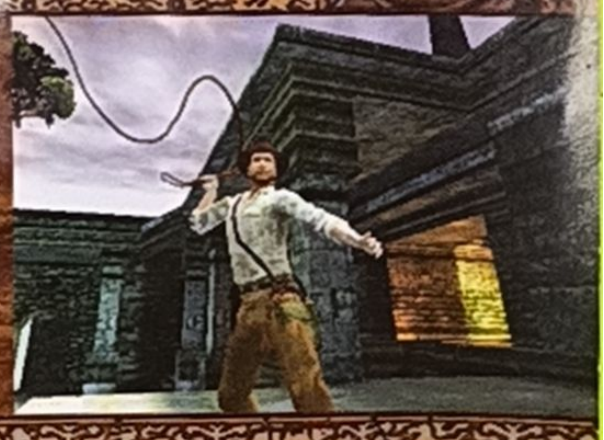
YOUR REVOLVER HOLDS SIX BULLETS

BUT YOUR FISTS

NEVER RUN OUT OF AMMO

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Indiana Jones se vra-a. Legendarni pustolovec. Pogumen odpadnik. In najbolj razbija{ki arheolog, ki ga je svet kdaj videl. Pretepi, prebi-aj in prebrcaj si svojo pot med nacisti, morilci, misti-nimi bojevniki in prebivalci azijskega podzemlja in preveri, ali ima{ tisto, kar je potrebno, da pride{ do Srca Zmaja.



www.emperorstomb.com

Distribucija

VideoToP

www.videotop.si

PlayStation.2

XBOX

PC CD ROM

LucasArts

Official Indiana Jones website
www.indianajones.com

© 2003 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2003 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization. LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S and/or other countries and are used under license from Microsoft. Screen image captures shown taken from Xbox video game system.

Vsi PcPlus računalniki imajo nova ohišja

e-m@chine
m@gic
D. m@chine

i-net
i-f@mily
e-office
g@mer

PCplus®

Računalniki in prenosniki

V primeru upravičene garancijske reklamacije Vam računalnik brezplačno prevzamemo in dostavimo.

PCplus PRIVILEGE servis

TEHNIČNA PODPORA
090 71 70
(klic je plačljiv)

www.pcplus.si

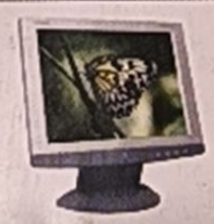
OSEBNI RAČUNALNIKI

	i-net	i-f@mily	e-office	g@mer	e-m@chine	m@gic	Dream m@chine
Procesor:	AMD Duron 1300 MHz	Intel® Celeron® 1700 MHz	Intel® Celeron® 2000 MHz	AMD Athlon XP2000+	Intel® Pentium® 4 2,4 GHz	AMD Athlon XP 2100+	Intel® Pentium® 4 2,4 GHz
Osnovna plošča:	Asus A7N266-VM	Asus P4SDR-VM	Asus P4S533-MX	Asus A7V333-X/LAN	Asus P4S533-MX	Asus A7V333-X/LAN	Asus P4S8X
Pomnilnik:	128 MB DDR (PC2100)	128 MB SDRAM(PC133)	128 MB DDR (PC2100)	256 MB DDR (PC2100)	256MB DDR (PC2100)	256 MB DDR (PC2100)	256 MB DDR (PC2100)
Trdi disk:	30 GB 5.400 obr.	30 GB 5.400 obr.	40 GB 5.400 obr.	40 GB 7.200 obr.	40 GB 7.200 obr.	80 GB 7.200 obr.	80 GB 7.200 obr.
CD/CD-RW pogon:	CD-ROM 54x	CD-ROM 54x	CD-RW 48x/12x/48x	---	CD-RW 48x/12x/48x	CD-RW 48x/12x/48x	CD-RW 48x/12x/48x
DVD pogon	---	---	---	DVD 16x/40x	---	DVD 16x/40x	DVD 16x/40x
Grafika:	integr. GeForce2 MX200	integrirana grafika	integrirana	Radeon 9000 64MB DDR	integrirana	Asus GF 4 64MB DDR TV-out	Radeon 9000 128MB DDR TV-out
Zvok:	integriran AC97 audio	integriran AC97 audio	integriran AC97 audio	integrirana 6 kanalna	integriran AC97 audio	integrirana 6 kanalna	integrirana
Tipkovnica:	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica,	PcPlus tipkovnica
Miška:	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 5 tipk, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	optična miška , s koleščkom	optična miška, s koleščkom
Zvočniki:	zvočniki	zvočniki	zvočniki	zvočniki	zvočniki	---	---
Modem:	56K, interni	---	---	---	---	---	---
Mrežna kartica:	---	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100
	95.900,-	99.900,-	119.900,-	149.900,-	164.900,-	189.900,-	234.900,-

Ob nakupu kateregakoli računalnika PCplus vam podarimo: dostop do internetaS5.net 20 ur, brezplačno zbirko 1400 "royalty free" fotografij, računalniške revije s CD-ji, spletni priročnik na CD-ju, telefonski imenik Slovenije (ob nakupu operacijskega sistema MS Windows) in podlogo za miško PCplus.

LITEON

LitePanel 150
z zvočniki
79.900,-



LitePanel 170
z zvočniki
124.900,-

iiyama

BX3814UT
89.900

AS4314UT
barva: bel ali črn
149.900,-

iomega

Shranite več...
... hitreje kot kdajkoli

HDD

Prenosni trdi disk
USB 2.0, 20GB
54.900,-

CD-RW

CD-RW 48x24x48x
USB 2.0 Drive
45.900,-

Bellagio
Intel® Celeron® 1,7 GHz
pomnilnik 128 MB DDR
trdi disk 20 GB
14,1" 1024x768 TFT zaslon
DVD pogon
VGA do 64MB,
zvočna kartica 16bit, 2x USB
baterija Li-Ion, fax modem
mrežna kartica 10/100
269.900,-

Silver Shadow
Intel® Celeron® 2,0 GHz
pomnilnik 256 MB DDR
trdi disk 20 GB
14,1" 1024x768 TFT zaslon
CD-RW/DVD pogon
VGA do 64MB, zvočna kartica
16bit, TV out, 2x USB,
fax modem, baterija Li-Ion
mrežna kar. 10/100
339.900,-

Hansol

15" LCD
82.900,-

720D
44.900,-

920P
54.900,-

NEC

Prenosne rešitve
- odgovor na vsak
vaš problem
kadarkoli
in kjerkoli

MobilePro 300E
109.900,-

VERSA C140
od 294.900,-

LCD1850E
189.900,-

LCD1501
92.900,-

NEC/MITSUBISHI
NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

Kristalna
slika v
vseh
pogledih

Cene so informativne, slike so simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in se opravičujemo. Vse cene so v SIT in že vsebujejo DDV. Pridržujemo si pravico do spremembi cen in konfiguraci. Acord92 d.o.o. Stegne 13, Ljubljana.

Intel, Celeron, Intel inside in Pentium so registrirane blagovne znamke podjetja IntelCorp. AMD, AMD Duron, AMD Athlon in AMD Athlon Xp so blagovne znamke podjetja Advanced Micro Devices. Vse pravice pridržane.

Prodajna mesta:

BIG BANG

Ljubljana:	01/587 35 73
Lj. Rudnik:	01/420 25 60
Maribor:	02/320 39 36
Koper:	05/630 65 00
Kranj:	04/202 66 80
Jesenice:	04/583 28 84
Celje:	03/425 25 57
Ptuj:	02/749 37 29

power plus

Celje;	03/428 28 38
Ljubljana:	01/511 27 27
Maribor:	02/252 60 06

e-trgovina: www.powerplus.si

Harvey Norman — 01/585 50 00

MENTIS RAČUNALNIKI

Dravograd:	02/872 16 16
Maribor:	02/228 17 20
Sl. Bistrica:	02/843 08 30
Velenje:	03/897 68 50

janus TRADE

Lesce:	04/532 01 55
Celje:	03/42 55 080

BOF Building Of Fun — Ljubljana: 01/548 44 60

CELJE: MPrint d.o.o.	03/490 40 10
LJUBLJANA: Tech-Trade Center	01/434 01 08
PIVKA: Meler	05/757 11 50
VRHNIKA: Avto-izziv	01/750 21 11
ŠEMPAS: Hisoft plus	05/30 70 111